

(KAKO) NAS VLADE ŠPEGAJO? SE SPOMNIŠ ROBOCOPA? KAKŠEN VOJAK JE SPECIALEC?

NOVO
burn® BERRY



EKSPLOZIJA SADNE ENERGIJE

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 246
januar 2014
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti, Quattro, Šerlok

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Kot vselej smo se nagarali in po našem mnenju udejanjili zanimivo čtivo. Upamo, da s čim manj tiskarskimi napakami, za katere je vselej kriv škrat Kuzma, malo pa tudi palček David. Ko tole berete, smo mi že globoko v februarski številki, ki bo nič manj barvna in z dvema klamfama.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Moji igralski začetki približno sovpadajo s časom, ko smo čez mejo prešvercali prve game boye. Drkamož danes izpade precej ubogo, za kar je najbolj kriv kisli monokromatski zaslon. A takrat mi je kljub odsotnosti barv slikal čudovito mavrico. Spremljal me je povsod in neštetokrat sem pognal Jurassic Park le zato, da sem zvočniček prislonil k ušesu in prisluhnil žlahtnemu piskanju. Kako danes vem, da je krovna tema dotičnega špila v bistvu sposojena iz igre Cosmic Bakery za commodore 64 in da je njen avtor Martin Galway? Ker isto muziko še vedno redno žgem, seveda. In ker ljubezen do nje meji na obsedenost. Ne, sosedje me nimajo najraje.
Zlasti odkar sem odkril, kako fletno se piskanju podajo kitarski riffi. Žagam in skladam že vrsto let in tovrstno udejstvovanje me je naposled pripeljalo do tega, da sem iz spanca obudil porumenelega game boya. Prižgal je brez težav, kljub hudi zlorabi, ki je bila v kratkohlačniških letih redno na sporedu. Tako trdoživih ne delajo več! Kako sem se vzradostil, ko je zapiskala prva na hitro spacana melodijica, ki je dodatno zaživela ob šponanju drata. Omiljena igrača, zajeten kos moje mladosti, je postala inštrument. Občutek je bil nepopisen. Razčistimo: chiptune ni glasbena zvrst. Je okvir, v katerem se znajdejo praktično vsi žanri. Temelji na rabi pravih starinskih računal in konzol za ustvarjanje glasbe. Če je rezultat plod dela na modernem softveru, ki se trudi posnemati dinozavrske sisteme, temu pravimo 'fakebit'. Poleg slavnega zvočnega čipa SID v C64 (ščekiraj Machinae Supremacy, stvaritelje SID-metala) je danes v ospredju ravno game boy. Kako ne bi bil, saj je rabljenih konzol na pretek in jih dobiš za drobiž. Nato si omisliš kitajsko kartico in voila!, že si chiptune umetnik.
No, si, če naštudiraš enega od programčkov, trackerjev, kar zahteva dosti dela in predanosti. Zlasti če se ti ne sanja o glasbeni produkciji in osnovah sinteze. Daleč najbolj zmogljivi tracker je LSDJ, ki ga uporabljajo vsa največja imena. Te dni so najbolj popularni Anamanaguchi, meni se jako dopade Sabrepulse. Na naših tleh se z vrtenjem tovrstne muzike bavi grupa Fatal Error, ki dokaj redno organizira žurke na Metelkovi. A vedi, da boš pravo muzikalno šraufanje game boya v živo težko videl, saj je domena profijev.
Oh, game boy. Skoraj bi že pozabil nanj. Nedvomno bi se bilo v kratkem vredno bolj poglobiti v njegovo štorijo. Le čemu smo se tako zaljubili vanj? Bržda ni bilo krivo le piskanje. Njegova zgodba si zasluži analne obdelave in poskrbeli bomo, da jo dobi! **Kavbojc**

PODPORNIKI

Na naslovnici so prizori iz vsakdana.

Pogled na salaste ladijske sopotnike, ki se motorizirano premikajo naokrog, gredo po tri repeteje s kupico v all-you-can-eat bifejih in imajo na vozičku nastavek za ogromen kanister pijače s slamico, je čista preslikava ladje Axiom v risanki Wall-E.

Srebrno platno je reklamno občilo in Hollywood je njegova marketinška agencija. Največja na svetu, pravzaprav. Slika je torej namenu primerno izkrivljena oziroma idealizirana, kar zlasti velja za tisto o Združenih državah Amerike. Te imamo zato Zemljani v zavesti take kot na primer gusarje, kavboje in Robina Hooda. Ne verodostojnih, marveč filmske. V promociji očetnjave nam tovarna sanj prikazuje superjunaške borce za pravico, običajneže z nenavadno bogatim življenjskim slogom, bleščečim nasmehom in sanjsko poroko ter veličastne pejsaže tamkajšnjih stolpničastih velemest. A dobršen tega je kulisa. ZDA, kakršne vidimo v filmih, so umetne, domala zlagane, najsi gre za joške, zobovje, plažne prizore, ki jih v resnici snemajo v studiu, ali prikaze mest, ki so osredotočeni na bleščeče poslovne downtowne.

Vse to je samoumevno, saj se fikcija bolje prodaja od socialnega realizma. Toda filmi, skozi katere smo se izobrazili o ameriških praznikih, običajih, pravilih, krajih in še marsičem, vseeno uspejo utrditi nekam napačno predstavo o Stricu Samu. Eden takih elementov, ki ga v blockbusterjih ni nikoli videti, je čezmerna čezlužniška zavaljenost. To temeljno lastnost tiste ponosne nacije srečaš ob stiku s prvim letališkim uradnikom, ki mu salo nemalo visi čez pas. Od dežele, ki (vsaj na videz) vlada planetu in je steber svetovnega gospodarstva, takega prebivalstva tujec ne bi pričakoval.

Ameriška statistika pravi, da je povprečna teža odraslega moškega 97 kilogramov in babe 77. S tem, da je slednja visoka vsega 162 centimetrov. To se na hitrico morda ne čuje grozno, a sprehod po navadnih ameriških ulicah, torej ne po Beverly Hillsu, Peti aveniji ali miamijskem Ocean Drivu, da jasnejšo podobo širine. Zlasti preseneti obilica vampastih skrajnežev, takih, ki svoje genitalije niso videli že lep čas. Oziroma za ta podvig nucajo sistem ogledal. Čudenje ni le družboslovno, marveč zoološko, saj tako ogromnih in brezobličnih primerkov lastne vrste, katerih majice so v velikosti družinskega šotora, pri nas ne vidiš. Za določene njihove telesne zaplate in gube sploh ne veš, kam točno sodijo. Pravzaprav je težko verjeti, da imajo jabbaste pojave normalno široka rebra in kolke ter da je za trikratni volumen krivo le in zgolj maščevje.

Zmotno je mnenje, da je debelajsast samo nižji družbeni sloj, ki 24/7 obeduje pri McDonaldu in njegovih številnih posnemovalcih, ki jih najdeš na vsakem od štirih koncev slehernega križišča. Sploh ni tako. Je že res, da bo zamorska big mama prej naročila ducat dolarskih hamburgerjev za večerjo svoje dece kot malibujska poslovna ženska, ki si privošči osebnega trenerja in živi od biozelenjave. A največjo maso – dobesedno – debeluhov predstavlja srednji razred belcev, ki kratkomalo prerad žre. Četudi narod svojo vero poudarja celo na temljni listini svoje države, dolarskem bankovcu, se svetohlinsko požvižga na enega od sedmih naglavnih grehov: požrešnost.

Težko je določiti kronološki red razlogov za ameriško prašičjeličnost. Osrednji krivci, ne nujno v tem zaporedju, so splošno izobilje hrane, relativno nizka cena in pretirano kapitalistični pristop prehranske industrije, kamor sodijo čezmerna raba ojačevalcev okusa, vprašljive genske manipulacije in dodajanje koruznega škroba v sleherno jed. Že tako velike porcije je povsod mogoče za drobiž superpovečati in gaziranke se pije že za zajtrk, če se le da, iz litrskega kozarca z možnostjo zastonjskega refilla.

Vzroki pa so seveda tudi sociološki, kajti taka množica zavaljencev na novo definira normalnost. Tako, v kateri se zasmehuje trlice in kjer je okolje slonji širini prijazno. Zato se hodeči kit ne počuti zaznamovanega. Ameriške letalske družbe privzeto nudijo takozvane belt extenderje, podaljške varnostnega pasu za 'večje' potnike, kakor morajo politično korektno naslavljati 200-kilske ljudi potamčke. Vsi javni sekreti imajo en prostor za 'večje' sralce. In vsepovsod so prisotni znakci za invalide.

Invalide? Razumnik se upravičeno vpraša, kakšno zvezo z bajsi imajo klančine, dvigala in parkirišča za nepokretneže. Ti, naivni Evropejec, ti! Vse tiste markacije niso namenjene onemoglim upokojencem, šeprtljavim nesretnikom, brezudcem ali bolezensko nabreknjenim. V resnici gre za drugačno sorto *disabled* oziroma *challenged* osebkov: debeluharske vozičkarje. Ta svojevrstna bitja, v naših koncih domala neobstoječa, so gmote tolšče po lastni volji, ki se jim v danem trenutku ne da več prestavljati enega uda pred drugega oziroma jim tega noge ne omogočajo več. Zato si v samopostrežbah ali hotelih najamejo mobility scooter, s katerim gredo lahko celo na šitoar. Cartman v South Parku S16 E09 čisto nič ne pretirava, ko se iz vozička pohvali: *"I can get from bed to Walmart and never have to touch the floor once."*

Pri vsem tem je najbolj nenavadno, da so dotični prekomerni tolsteži dobro situirani. Lasvegaške igralnice in potniške križarke so polne vozičkarjev. Disney World in drugi zabaviščni parki takisto. Pujsi gredo celo prek vrste oziroma so deležni specialne asistence. Povsod jim skušajo ustreči, kajti bojda se kot turisti izkažejo kot najmanj ohrni. In če slučajno na kak vlakec ali ringlšpil ne morejo, se jim izrecno opravičijo in jim v roko stisnejo kuponček za *extra lard* obrok ali spominski lavor za kokakolo.

Kaj se zgodi, ko cela kolona takih motorizirancev uleti z ladje na rajski bahamski otoček, kjer bi se mala kolesa ustavila v mivki? Ne bi verjel, če ne bi videl na lastne oči: med palmami jih čaka celo parkirišče drugačnih vozičkov, takih z balonastimi gumami, ki se ne udirajo. Pogled na salaste ladijske sopotnike, ki se nesamostojno premikajo naokrog, gredo po tri repeteje s kupico v all-you-can-eat bifejih in imajo na vozičku nastavek za ogromen kanister pijače s slamico, je čista preslikava ladje Axiom v risanki Wall-E.

Da je moje pisanje pretirano pretiravanje, malodane nestrpno? Sploh ne. Čez lužo sem bil mnogokrat, to pot pa sem v največjem zabaviščnem mestu na svetu, v Orlandu, lahko dlje časa opazoval to ameriško povprečnost, kakršne drugače ne vidiš na tako spontan način. Ko se ti otrok po prvem dnevu priduša, kakšni debelinkoti so Američani, že mora biti nekaj na tem. Marsikatera mlajša štiričlanska familija tehta 400 kilogramov! Tastara si razdelita tristotko, sto pa ostane za še nenajstniška tamala. S tem, da otročad, celo osemletno, brez heca, furajo po parkih v najetih otroških vozičkih. Da ja ne bi zavoljo popoldanske utrujenosti s sitnobo pokvarili familijarnega izleta. Za večjo pridnost dobijo corn dog v eno in mehurčkasto litrco v drugo roko. Revček bo nato moral kakšnih dvajset let življenja silom prilike hoditi, nakar bo itak brez slabe vesti sedel na mobility scooter.

Američani rastejo že nekaj desetletij in trend ne jenja. Zdravstveni delavci zato bijejo plat zvona in zavarovalnice so že pričele višati premije takim hazarderjem z lastnim zdravjem ter obliko. A to je blažev žegen, dokler se bodo hamburgerčinice oklepale pravila, da *'soft drinks included'* ne vključuje vode. In dokler bodo pod normalen zajtrk sodili trikrat presladkani krofi ter kup palačink, utopljenih v koruznem ponaredku javorovega sirupa.

Uraden, navzdol zaokrožen podatek ameriškega ministrstva za zdravje pravi, da sta dve tretjini naroda pretolstega. Večina se jih kajpakda ne vali naokoli in precej jih je še vedno normalnih ter očesu prijaznih. Toda ko letiš s tamkajšnjim avionom, je znatna verjetnost, da poleg sebe fašeš goro sala, ki bo uhajalo v tvoj osebni prostor. Tega pa tovarna sanj v svojih reklamnih izdelkih ne pokaže. Podoba, ki meji na ono iz filma Idiocracy, bi deželo vendarle naredila manj obljubljeno. Za vsemogočni dolar je bolj koristno prodajanje neustrašnih McClanov, manhattanskih brezdelnic v dizajerskih cunjah in joškatih plažnih reševalk, čeprav jih je točno toliko, kot je nekoč živelo stereotipnih kapitanov Kljuk in pravičniških lokostrelskih snajperjev.

David Tomšič





Shadows of Mordor

Med Bilbovo in Frodovo pustolovščino je minilo šestdeset let in vmes se je v Srednjem svetu zgodilo mnogokaj. Nekaj po drobcih izvemo med branjem Gospodarja Prstanov, več pa razgrne šele zgodovinopis Silmarilion. K izročilu po novem dodaja tudi Peter Jackson, a njegove dopolnitve in celo spremembe sodijo v neuraden kanon, ki ga fanovska skupnost ne priznava.

V tistem času so se denimo orki, ki jih je združena vojska vilinov, škratov in ljudi v bitki pod Goro skorajda iztrebila, vnovič namnožili. Med ostalim so grdobci zazveli rudnike Morie, kamor se je po Smaugovi smrti vselila peščica Bilbovih škratjih kompanjonov z Balinom na čelu. (V filmu tam celo vidimo truplo simpatičnega Orija.) A osrednji vmesni dogodek je bil seveda Sauronova zasedba Mordorja. Beli svet je resda slavil zmago, ko je nekromanta izgnal iz razvaline Dol Guldur, vendar je bil beg navidezen. V resnici je Temni gospodar že vnaprej načrtoval selitev v stari dom, stolp Barad-dûr. Nanj je pri priči namontiral svoje vsevidno oko in ga začel metati za izgubljeno okroglino mogote. Toda ni bil edini, saj sta se za naprstno relikvijo zanimala tudi Saruman in Gandalf. Kot vemo, je imel prvi je imel z njo lastne zlohotne načrte. Najbolj obseden s krasotcem pa je bil Gollum, ki ga izguba prijatelja pregnala iz globin Meglenega gorovja. Smeagolasti stvor je prišel celo v Mordor in prav on je bil tisti, ki je izdal Šajersko.

Sauron svoje prisotnosti ni skrival, zato je Srednji svet zanj vedel že pred odpravo Bratovščine prstana. Red stopačev, dolgoživih potomcev Numenorcev, med katere je sodil Aragorn, je zato prevzel stražo Črnih duri, vhoda v Mordor. Tam se je pričenjala mejaška dežela, nekakšen divji zahod Srednjega sveta. Med varuhi je tudi Talion, glavni lik prihajajoče tolkienovske sekljalke Shadows of Mordor iz studiev Monolith.



Ti nam torej ne bodo stotič servirali poznane štorije skozi naveličane oči sivega vešča, kosmatonožca, Legolasa ali palčka, marveč bodo osvetlili dogodke izven doslejšnjih reflektorjev in Tolkienove zapuščine. Nekako tako kot pred leti War in the North, le na, upamo, bolj privlačen način.

Če je bil omenjeni špil premočrtna in nenavdahnjena akcijada, Mordorske sence obljubljajo odprt svet, ki ga primerjajo s kavbojko Red Dead Redemption. Talion bo Temno deželo, ki tedaj še ne bo docela sprijena in bo v njej raslo zelenje, prosto raziskoval od Cirith Ungola prek Gore pogube do Nurnskega morja. Večinoma bo srečeval orke in uruk-haje, varge in osamljene trole, pa tudi velikanske leve in one krilate beštije, ki jih kasneje zauzdajo prstanovi besi.

Eden od glavnih adutov te zagotovljeno naslednjegeneracijske igre bo prav živ svet nalik ničemur doslej. Dogodki se bodo odvijali ne oziraje na Talionovo pot in dejanja. Vsak ork bo imel lastno ime, osebnost in kao življenje ter se bo razvijal skozi ves špil. Nek bednik bo lahko, če mu stopačev meč prej ne bo prekinil življenjske črte, postal poveljnik ali pa ga bo med naključnim ravsom zaklal soborec. Postranski kvesti bodo temu primerno dinamični, nikoli enaki opravki.

Pomemben element bo dvojnost protagonista, ki izvira iz tragičnega uvoda. Sauronova vojska grdinov namreč pokolje vso graničarsko postojanko, vključno s Talionom in familijo. A možak ne najde spokoja, saj ga želja po maščevanju obdrži pri življenju. Taka neumrlost v Srednjem svetu ni novost, saj na podoben način obstajajo duše Mrtvih močvar, nazguli in vojska mrtvih, ki pomaga Aragornu. Možaku se priključi prikazenska entiteta, s čimer dobi možnost opazovanja skozi raven duhov, slično pogledu ob uporabi Prstana. Prekletstvo pa mu takisto onemogoča, da v bojih umrje. Večni počitek bo našel šele ob izpolnitvi svoje vendete, dotlej pa ob porazu le nekaj časa odležal, medtem ko bo okoliško življenje teklo dalje. In ko bo prihodnjič srečal orka, ki ga je porazil, bo le-ta težavnejši, bolj izvežban nasprotnik.

Bojevanje ne bo pobesneli knofodrk, niti ne druga skrajnost, umetno tapkanje sekvenc QTE, marveč nekaj vmes. Avtorji ga primerjajo z Batmanovim mikastenjem v Arkhamu ali z Rysom, torej usklajeno, skorajda ritemsko nizanje udarcev, ki se bo zaključilo s spektakularnim razudenjem ali obglavljenjem. Vendar ne bo vse na izsekavanju poti naprej, saj na glavarja vojske, obkroženega s telesno stražo, ne bo moč brezglavo jurišati. Do njega bomo lahko tiholazili, Talionov nestvarni dvojnik pa bo nudil še druge pristope, recimo zagospodarjanje nad telesčkom orčjega soldata. Tega bomo uporabili kot ašašina ali kot piromana, ki bo zakuril taborišče.

Izbira se bo vselej na nečem odrazila. Orki, ki jih bomo pustili pri življenju, bodo na primer širili glas o nemrtvem stopaču in naslednja skupinica jo bo morebiti raje popihala. Za domiselnost izpolnjevanja ciljev bo Talion nagrajen z več izkustvenimi točkami, s katerimi si bo višal dve razvojni drevesi. Rangerjevske veščine se bodo osredotočale na hladno orožje in šunjavstvo, dočim bodo wraithovske spominjale na moči jedijev: ubijanje in premikanje reči na daljavo.

Čeprav onkraj mordorskih duri ne bomo šli, avtorji vseeno obljubljajo stične točke s poznano loro, denimo srečanje z Gollumom. Založnik Warner, ki ima pravice za Tolkienovo snov, veliko stavi na to igro, namenja ji visok proračun in je v razvoj vključil celo Jacksona ter novozelandski studio za posebne učinke Weta. Želja in obljuba je, da se brezšivno poveže s filmsko izkušnjo in da odločno demonstrira novo stopničko igralnih prijemov ter splošnega dojemanja. Upajmo, da res, čeprav nas zanima, ali bo vse to veljalo tudi za inačico za obe prejšnjerodni konzoli. (lf)

Warner Interactive za PC, PS4, XBO, PS3 in xbox 360, jeseni



Ne več dolgo do Diablo III: Reaper of Souls

Razširitev vmes orenk dodelane osnovnega Diabla 3 za PC v Evropo pride 25. marca. V digitalni inačici, ki jo je moč prednaročiti na Battle.netu, bo stala 40 evrov. Tržijo tudi Digital Deluxe Edition s tremi sloti za like več, okostnjaškim psom kot spremljevalcem, nekaj kosi opreme, goblinom kot pribočnikom v WoWu in okraski za StarCraft 2. Za 80 evrov si bo moč nadalje privoščiti zbirateljsko fizično edicijo, ki bo poleg vsega naštetega prinesla še podlogo za miško, film iz izdelovalskega ozadja in art book.



Spectral Hound Minion, element posebnejše izdaje, bo zgolj dekoracija. Praskal se bo za navideznim ušesom, si lizal navidezna jajca in sem ter tja izkopal kakšno kost, moči pa ne bo imel.

Reaper bo vsebinsko prinesel peto dejanje in igranje v vlogi tankovskega viteza, crusaderja. S ščitom bomo odbijali napade in klali z velemeči, tudi dvoročnimi v eni roki. Zajebanec, pač. Novost bo tudi način adventure, ki bo odstranil nujnost vnovičnega preigravanja zgodbe. Tu se bomo zgolj nelinearno selili med zanimivimi točkami, kjer bomo klali monstrume in dobivali robo. S prihodom razširitve bodo tudi ukinili tržnico za pravi denar, Real Mon(k)ey Action House.
Ne gre dvomiti, da bo razširitev še spodbodla prodajo. Diabla 3 se je za PC, xbox 360 in PS3 prodalo več kot 14 milijonih izvodov, pri čemer je najhitreje prodajana igra za PC doslej. Omeniti pa velja še napoved Ultimate Evil Edition za PS4. Izdali jo bodo letos in bo vsebovala tako osnovno igro kot Reaper of Souls, ki ga PS3 in X360 ne bosta dobila. Razvijalci kanijo na zanimive načine uporabiti touchpad na kontrolerju in izkoristiti družabne funkcije konzole.

Star Citizen napreduje

Da bo sloves Chrisu Robertsu, avtorju legendarnih Wing Commanderjev, pomagal pri zbiranju financ za novo igro Star Citizen, je bilo jasno. A da bo prihajajoča simulacija frčanja po vesolju deležna take norije, si ni predstavljal niti sam. Že predlanskega novembra je z več kot šestimi milijoni zbranih dolarjev na Kickstarterju in lastni spletni strani postavila mejnik med igrami. A proces se ni ustavil in zainteresirani lahko vseskozi na množico načinov v razvoj zmečejo še več denarja. Kupiti je moč vse mogoče, od mesta v alfa testu do lastne ladje v igri in celo že njeno zavarovanje v primeru izgube. Na ta način je številka zbranih sredstev tik pred novim letom presegla 36 milijonov dolarjev, kar pomeni še več vsebine ob izidu.
Z zadnjim mejnikom so ljubitelji denimo odklenili zvezdni sistem s črno luknjo Tamsa. Če presežejo 38 milijonov zelenih, dobijo še ozvezdje z docela vodnimi planeti. (Upamo, da brez Jar Jar Binksov.) Kljub golidam novcev pa razvoj ne gre tako hitro, kot bi si Roberts in druščina želeli. Prejšnji mesec so morali prestaviti priključitev modula za bojevanje z lovci k alfa inačici, ker nalinijska hrbtenica še ni bila dovolj trdna. Posvečeni v alfo imajo tako zaenkrat še vedno na voljo le hangarski modul, koder si lahko od blizu ogledujejo kupljeno vesoljsko barkačo. V polni inačici bodo z njo lahko potovali po univerzumu, se bojevali, trgovali in ob vesoljskem pivu razpravljali o delniških tečajih. Kdaj bo Star Citizen nared v tej obliki, pa bržda ne ve niti Roberts.



Pred mnogoletjem so bile vesoljske 'simulacije' redne. Bo Chrisu s Star Citizenom uspelo obuditi skorajda mrtvo zvrst vsemirskega laseriranja?

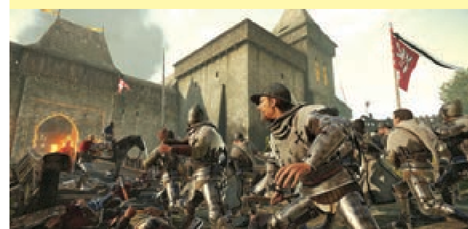
ZX spectrum kot modrozoba tipkovnica

Elite Systems je bila nekdaj spoštovana angleška softverska hiša, ki je od leta 1984 naprej zalagala hite, kot so Commando, Kokotoni Wilf in Batty. Očitno fantje ostajajo v preteklosti, saj namesto, da bi ustvarili kaj frišnega, zadnja leta le še poizdajajo osembitniške uspešnice za mobilnike. Zlasti so se proslavili s spektrumovsko in komodorjevsko kompilacijo Elite Collection za iOS. Zdaj pa so prišli na posrečeno domislico: obuditi ZX spectrum kot otipljivo napravo! Pristnega igranja Jet Set Willyja na gumijastih tipkah pač ne more poustvariti noben emulator.
Ideja je, da legendarna mavrica, ki je krojila otroštvo marsikaterega Jokerjevca, postane bluetooth tipkovnica. Ohišje bo zato vsebovalo le gumijasto tastaturo in priklopno elektroniko, a bo verno poustvarjeno glede na izvirnik. Onegaj bo povezljiv z androidnimi in jabolčnimi tablicami ter telefoni, pa tudi z računalniki, če koga ima, da bi si mučil prste pri pisanju mailov in besedil. Osrednji namen je raba z emulatorji, ki jih je zadosti tako za PCje kot za Android in iOS.
Sicer je v času pisanja projekt še v fazi masovne nabirke na Kickstarterju, a ni dvoma, da bodo dosegli cilj 72.000 evrov, saj so v borih petih dneh zbrali več kot polovico. Nostalgija je mogočna sila.

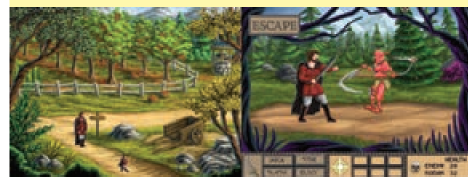


Na fotografiji je sicer zaresen spectrum, saj končnega produkta še nimajo. A žicarji zagotavljajo, da bo oblika preslikava izvirnika. Bo moč v emulatorju vklopiti tudi pristen modus, ki bo pet minut včitaval igro in zraven spuščal avtentične loadajoče zvoke?

Hištorično akuratna rolplejada
Warhorse Studios je nova neodvisna praška razvijalska skupina, ki jo vodi Daniel Vavra, šef produkcije obeh Mafij. Za razliko od mnogih drugih start-upov, ki bodisi žicajo mase na Kickstarterju, bodisi hodijo od enega založnika do drugega, je njim padla sekira v med. Našli so namreč. Eden najbogatejših Čehov, rudniški mogotec Zdenek Bokala, je investiral par milijonov. To očitno zadostuje, da je ekipa samozavestno oznanila ambiciozni projekt Kingdom Come: Deliverance. Igro označujejo kot realistično srednjeveško prvoosebno frpjko v odprtem svetu. Nič čarovnij, zmajev in mističnosti torej, marveč zgodovinsko pravilna umestitev v Sveto Rimsko cesarstvo leta 1403. Glede na oddaljeni izid leta 2015 konkretnosti ni, poudarjajo le, da bo igra večja od igralca. Zato ne bomo v vlogi polbožanstva, ki bo z dvema udarcema mesarice rešilo deželo, marveč čistega navadneža. Dasi avtorji ne povedo, ali bo to pazant ali vitez, bo poudarek na globoki, osebni štoriji. Vizija ekipe je ustvariti edinstveno izkušnjo, kakršne še ni bilo.



Še ena kvestforglorijščina
Nenavadno naključje, da v kratkem času dobivamo kar tri retroidne frpjske dogodivščine, izdelane po kopitu davne znamke Quest for Glory. Odlični in brezplačni Heroine's Quest opisujemo ta mesec, v naslednjih tednih pa izideta še Mage's Intiations, ki smo si jo predogledali decembra, in Quest for Infamy. Obe bosta plačljivi. Slednja bo takisto umeščena v pravljično deželo in začinjena z občasnim bojevanjem. Prav tako bomo spočetka izbirali med tatičem, bojevnik in coprnikom ter se lotevali zagonetk na različne načine. Špil bo pikslast in opremljen s Sierrinim starinskim vmesnikom. Avtorji so ekipa Infamous Quests, taisti, ki so pod imenom Infamous Adventures izdelali predelavi King's Questa III in Space Questa II. Kup kvestov, skratka. Nimamo pojma, če te igrice, storjene z Adventure Game Studio, dogajajo mlajšim. Toda marsikateri starejši avanturist gotovo striže z ušesi.



Terminal Reality terminiran
Igralci z revmo in bolečinami v križu pomnijo kultno akcijsko letalno arkado Terminal Velocity iz leta 1995. Šlo je za prvi naslov, ki so ga 3D Realms založili po preimenovanju iz Apogeeja, in za prvi naslov teksaškega studia Terminal Reality. Slednji se je po njem osredotočil na podobne igre z letali in dirkalniki: Hellbender, Fury3 in Monster Truck Madness. Večino teh je izdal Microsoft, ko se je v poznih devetdesetih spomnil, da hoče biti založnik iger za PC. Zadnje desetletje so Terminal Reality snovali predvsem licenčne reči, na primer Bloodrayne, Ghostbusterse, Star Wars Kinect in nazadnje Walking Dead: Survival Instinct. Noben od teh naslovov ni bil biser in so hiši nakopali slab sloves. To je plačala prejšnji mesec, ko so jo zaprli. Očitno je bilo njeno stanje terminalno.



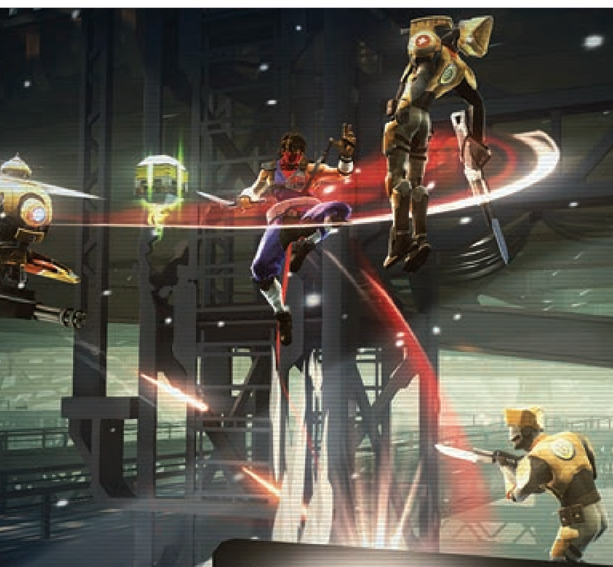


YAIBA: NINJA GAIDEN Z **Tecmo Koei za PC, PS3 in xbox 360, 28. februarja** Medtem ko jedro Teama Ninja dela na pravem nasledniku Ninja Gaidena 3, manjši del v sodelovanju z legendo Keijijem Inafunejem (Resident Evil) kompletira odvrtek Yaiba. V glavni vlogi bo nastopal istoimenski kibernetski nindža, ki ga je protagonist glavne serije Ryu Hayabusa razsekal na kosce. Spremljala ga bosta robotska roka in joškača, s katero si bosta izmenjavala popoprane dovtipe tipa "I've always known exactly where to stick my sword, sugar tits." Inafune je hotel ustvariti nenavadnega šinobija in to mu je uspelo, pa tudi cel-shaded grafika je samosvoja. Glede akcije pa je videti, da bo šlo za nepretresljivost z odklepanjem sposobnosti in eksekucijami pretežno zombijaških nasprotnikov v brutalnih animacijah. Globino zna prispevati sistem elementov, saj bodo recimo nekatere spake občutljive na ogenj in druga odporne na led. Vse skupaj je videti bolj hecnost za zabijanje časa kot orenk Ninja Gaiden, a pustimo se presenetiti. Mogoče nas ne bodo zayaibali. (sn)



NUCLEAR THRONE **Vlambeer za PC, letos** Nizozemska druščina Vlambeer ('Ognjeni medo' – vemo mi, kaj oni kurijo), zaslužna za trapasto zabavni Ridiculous Fishing, že lep čas klamfa frišno odbitost. Ne bo simulacija vrtnarstva, temveč od zgoraj gledana pikslasta streljačina, ki se bo udinjala konceptu roguelike. To pomeni naključno ustvarjeno okolje in pokalice, sovrage ter smrt za vsakim vogalom. Si se spomnil na Binding of Isaac? Tudi mi, a zatrjujejo, da bo reč dovolj samosvoja. Spočetka boš med različnimi osebki izbral mutanta, nakar se boš zoperstavil trumam uletavajočih nepridipravov. Ogromno izbljuvkov na zaslonu hkrati bo poskrbelo za visokooktansko, domala bullethell akcijo, višanje statistik pa za dodatno dozo vlečnosti. Tako boš kaotično rešetal po raznovrstnih stopnjah, se odkrižal šefov, crkoval in poskušal znova. Če se ti mudi, se lahko na prestol že povzpneš, saj je Nuclear Throne predčasno (v early accessu) na voljo na Steamu. (kv)



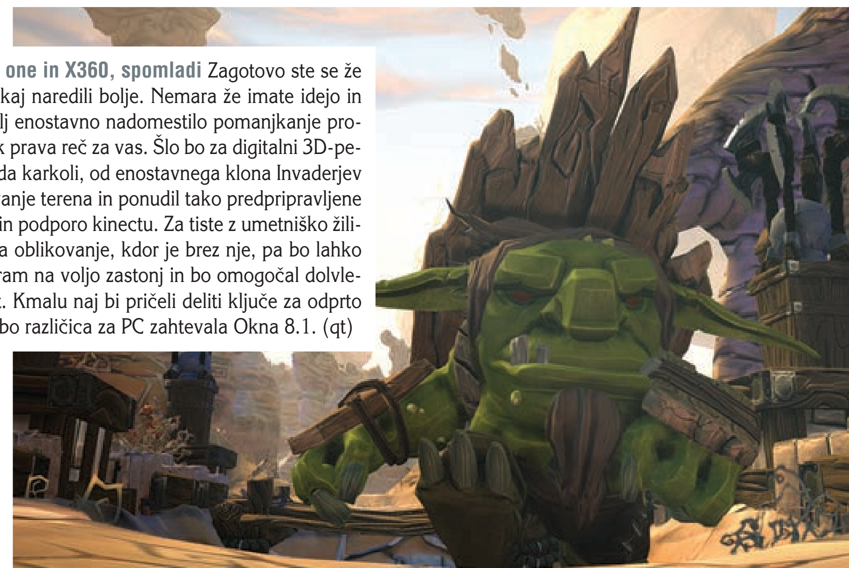


STRIDER **Capcom za PC, PS3, PS4, X360 in XBO, letos** Ob petindvajseti obletnici kani Capcom s totalno predelavo počastiti enega svojih prvih hitov z avtomatov, od strani gledano mešanico skakanja in tepeža Strider. Poleg visoko razločljivostnega lišpa in pohitritve akcije bo špil deležen krepke posodobitve igralne mehanike. Njega dni je zaslon sam lezel od leve proti desni in tako tlakoval linearno pot. Tokrat pa boš kot elitni ninja Hiryu, vešč akrobatike in vihtenja naprednih tonf, v stilu metroidvanije nelinearno delal darmar po Sovjetski socialistični kazaški republiki, ki leta 2048 prevzame planet. Spočetka boš imel na voljo veščine z avtomata, toda za napredovanje se bo treba naučiti skokov in tonfe spremeniti v druga krepelca. S srpi bo moč plezati, preveč oddaljene komuniste pa približati z verigo. Predstavitev bo 2,5D, v stilu Shadow Complexa, se pravi, da bo grafika poligonska, a boš omejen na eno raven. Omenjena odličnica za X360 je avtorjem močno rabila za zgled, tako da se lahko nadejamo uravnotežene naveze ploščadenja, raziskovanja in borilne akcije. (rv)





PROJECT SPARK **Microsoft za PC, xbox one in X360, spomladi** Zagotovo ste se že ob kakem špilu pridušali, da bi celo vi sami nekaj naredili bolje. Nemara že imate idejo in pridne roke, manjka vam le orodje, ki bi čimbolj enostavno nadomestilo pomanjkanje programerskih izkušenj. Tedaj zna biti Project Spark prava reč za vas. Šlo bo za digitalni 3D-peskovnik, v katerem boste lahko napravili skorajda karkoli, od enostavnega klona Invaderjev do konkretne frpjke. Spark bo omogočil oblikovanje terena in ponudil tako predpripravljene objekte in editor likov kot fiziko, umetno pamet in podporo kinectu. Za tiste z umetniško žilico bo omogočen uvoz modelov iz programov za oblikovanje, kdor je brez nje, pa bo lahko objekte dokupoval. Microsoft pravi, da bo program na voljo zastonj in bo omogočal dolvleko ter igranje špilov, ki jih je ustvarila skupnost. Kmalu naj bi pričeli deliti ključe za odprto beto, na kar bomo pozorni. Edini hakeljc je, da bo različica za PC zahtevala Okna 8.1. (qt)



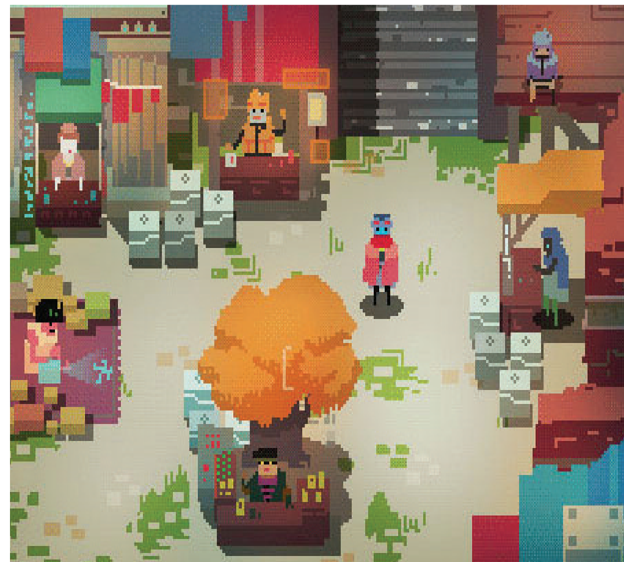




BROKEN AGE **Double Fine za PC, mac, iOS in Android, letos** Raje kot predogled bi morali spisati članek o dozdevnem nategunstvu tegale projekta. Tim Schafer, Lucasov avanturistični veteran in avtor Grim Fandanga, je namreč na Kickstarterju prosil za 400 jurjev za novo pustolovščino, ki bi jo izdal jeseni 2012. Dobil je rekordne tri milijone evrov, a igre še vedno od nikoder. Zdaj je ugotovil, da mu niti to ni zadosti, zato za svež denarni tok, ki bo pokril redne servise nakupljenih ferrarijev in honorarja sinhronizatorjema Elijahu Woodu ter Jacku Blacku, vnovič predprodaja neobstoječ špil. Medtem ga je razdelil na dve epizodi, letošnjo in prihodnjeletno – seveda zato, da lahko začne prej kasirati. Pri tem pa ne more pokazati niti dostojnega napovednika, le dražilnik. Obljublja, da bo Broken Age revolucionarna, a še vedno ortodoksna pustolovščina v dveh vzporednih svetovih. V enem bo v glavni vlogi deklica, ki jo hoče pleme žrtvovati grozni pošasti, v drugem pa osamljen fantič na vesoljski ladji, kjer mu je edina družba računalnik. O ugankah in naprednostih ni niti besede, povedal je ata le, da vmesnik ne bo 'glagolski' kot v starih naslovih. Ne, a res? Prelomno! (Se opravičujemo za ton, vendar tak način izdajanja res zaudarja.) (lf)

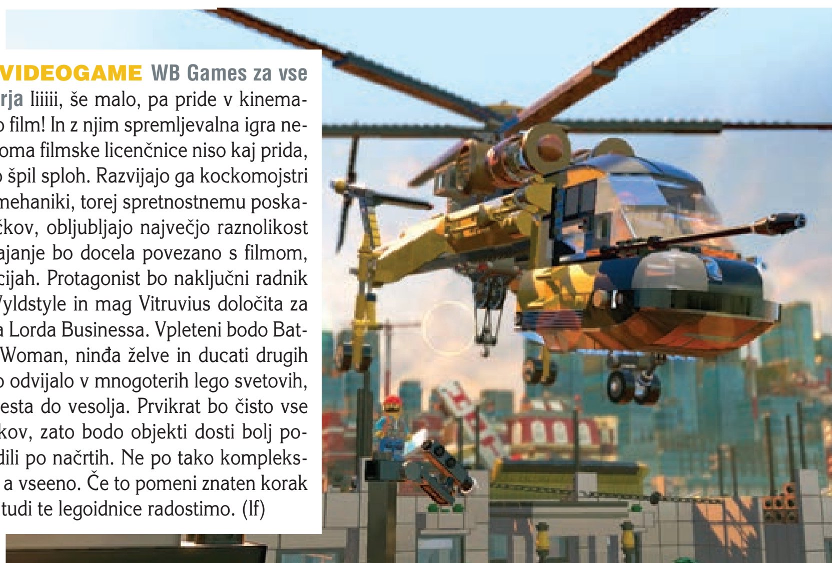


HYPER LIGHT DRIFTER **Heart Machine za PC, wii U, PS4 in vito, letos** 27.000 dolarjev so hoteli maloštevilni garažni avtorji nabrati za tole volhko igrico, toda nostalgični Kickstarterjevci so jim jih namenili, reci in piši, 645.000. Tako slastna je videti pikselartasta dvorazsežna grafika in tako vznemirljiva se čuje zasnova. V pogledu od zgoraj naj bi izkusili "najboljše dele Zelde: A Link to the Past in Diabla", vpliv na estetiko pa sta imela še Neon Genesis Evangelion ter kultni risar animejev Hayao Miyazaki. Tajinstveni lik Drifter bo taval po razsutem svetu, debatiral s prebivalci v vaseh in iskal zdravilo za svoje bolezni. Pri tem se bo nenehno razvijal, bojeval in reševal uganke. Akcija bo hitra in udarna, kajti glavni ustvarjalec Alex Preston kot navdih navaja Segine Shinobije, borilni sistem pa kani biti globok, z odboji, prestrezanji in številnimi orožji ter manevri v stilu 'potisni barabo vznak in ji nafilaj fris z metki'. Vse to je zadostovalo, da so denar in smegmo špricnili vsaj trije Jokerjevi pisci! (sn)





THE LEGO MOVIE VIDEOGAME **WB Games za vse aktualne sisteme, februarja** Iiiiii, še malo, pa pride v kinematografe prvi holivudski lego film! In z njim spremljevalna igra nedomiselnega imena. Praviloma filmske licenčnice niso kaj prida, a tale zna biti najboljši lego špil sploh. Razvijajo ga kockomojstri TT Games, ki kljub enaki mehaniki, torej spretnostnemu poskakovanju sodelovalnih stričkov, obljubljajo največjo raznolikost in humornost doslej. Dogajanje bo docela povezano s filmom, tako v obražčkih kot lokacijah. Protagonist bo naključni radnik Emmet, ki ga junakinja Wyldstyle in mag Vitruvius določita za edino orožje zoper zlobnika Lorda Businessa. Vpleteni bodo Batman, Superman, Wonder Woman, ninđa želve in ducati drugih likov. Kockovanje pa se bo odvijalo v mnogoterih lego svetovih, od divjega zahoda prek mesta do vesolja. Prvikrat bo čisto vse sestavljeno iz lego gradnikov, zato bodo objekti dosti bolj porušljivi. In prvič bomo gradili po načrtih. Ne po tako kompleksnih, kot so tisti ob igračah, a vseeno. Če to pomeni znaten korak naprej, še ne vemo. Se pa tudi te legoidnice radostimo. (lf)



WASTELAND 2 **InXile Entertainment za PC, letos** Nekaj posebnega je na opustošenih svetovih, četudi so edina hrana crknjene podgane in te hočejo ostala bitja imeti za kosilo. Postapokaliptična frpjka Wasteland 2 je na Kickstarterju zbrala trikrat več od zelenih devetsto tisoč dolarjev. No, nekaj ima poleg dejstvo, da gre za nadaljevanje Falloutovega predhodnika, na katerem delajo legende žanra, ko sta Brian Fargo in Chris Avellone. Temu primerno bo šlo za hardkor izometrično igro s poteznim bojem. Partijo do sedmih likov boš moral iz zagat motati z raznovrstnimi sposobnostmi, ki bodo omogočale reševanje izzivov z govorom, skrivanjem in veščim vihtenjem izvijača. Ter seveda s proženjem šibrovk v goflje banditov. Pričakuj kri, moralno sivino in razvejano pripoved z mnogo konci. Ta bo sledila skupini šerifov v ameriški pustinji po nuklearni kataklizmi. Pa vsaj en mutant bo notri. (ag)





Xbox one ne poganja predhodnikovih iger in mikrovalovna pečica ni brezžični polnilnik

Splet je poln takih in drugačnih nategov, ob katerih se večina folka smeji, nekateri pa jim dejansko nasedejo. Spomnimo se čudežnosti mokre brisače, ki naj bi oživila crknjene xboxe 360 in ob rednem ovijanju ter vlečenju povečala lulčke. Dva še bolj skrajna hoaxa sta pretekli mesec pricurljala s 4chana. Prvi osmoljenci so bili nekateri lahkoverni lastniki xboxa one, ki so verjeli v trik za združljivost naprave z igrami za 360. Postopek je razkril kombinacijo pritiskov na gumbe, ki sproži razvijalski modus. Ta sicer res obstaja in kaže, da programerji ne bodo potrebovali posebne naprave za razvoj špilov. A vseeno je v danem trenutku (kot večina sistema) še nedodelan in zna xbox spremeniti v neodzivno opeko. Da je res nekaj na tem, priča uradna izjava Microsofta, naj folk nikakor ne hodi v developer settings in da xbox one ni ter nikoli ne bo združljiv z DVD-igrami predhodnika.

Še večji naivneži, taki za vpis v knjigo rekordov, so tisti, ki so sledili navodilom 'harvardskih laboratorijev' in iphone dajali polnit v mikrovalovko. Tamkajšnji raziskovalci so kobajagi odkrili, da telefon, zavit v napajalni kabel, deluje kot tuljava, ki po vzoru brezžičnega polnjenja dobiva energijo prek mikrovalov. Čeprav je ta še bolj butasta kot pretekloletna, ki je razkrivala iphonovo nedokumentirano možnost merjenja temperature vode, je zabeleženih kar nekaj poskusov, ki so botrovali zažgani napravi. Visoka tehnologija očitno ni za vsakogar.

Dojenček ni združljiv z ipadom

Njujorški izdelovalec igrač za najmlajše Fisher-Price je slovenskim staršem dobro poznan. Med ostalim njihov emblem nosi priljubljeni plišasti pojoči kuža. A zdaj je tvrdka padla v nemilost ameriških dušebrižnikov. Razlog: nov 80-dolarski gugalnik za dojenčka s privzetim stojalom za ipad, nedvoumno imenovan apptivity seat. Društvo CCFC – Campaing for a Commercial-Free Childhood je zagnalo peticijo za umik dotičnega artikla s prodajnega programa, saj naj bi "starše spodbujal k zapostavljanju otrok." Dodatno jih je spodbudila nevrološka raziskava, ki veli, da problem ni le v dozdevnem proizvajanju stupid kids, temveč da modra svetloba, ki jo sevajo ti zasloni, vpliva na razvoj možganov. Motila naj bi naravni spalni vzorec, ki je pri malčkih še kako pomemben, in slabila veščino očesnega kontakta. Zveza pediatrov zato mlajšim od dveh let močno odsvetuje rabo ploščic in tablic. Znabiti je nekaj na tem. Oziroma, z drugimi besedami, bolščanje v ekrane na dojenceljne gotovo ne vpliva blagodejno. Dasi so nekateri roditelji mnenja, da je tablica zaradi priročnosti in vsemogočnosti najboljši zamotitelj ter s tem nadomestek za pozornost in joške, mi zagovarjamo slogan kampanje: "Laps, not apps!"



McAfee bo po novem Intel Security

Intel je najavil, da se bo antivirusnik McAfee Security, katerega lastniki so, poslej imenoval Intel Security. Preimenovanja je najbolj vesel ravno John McAffe, saj s programom nima povezave že dvajset let, odkar je prodal podjetje. "Hvaležen sem Intelu, da je odstranil moje ime z najslabšega programa na svetu," je povedal za BBC. Intel prav tako noče več povezovati produkta z razpitim plejbojem, torej je veselje obojestransko.

Lučkasti superšportniki

Med drvenjem v NFS: Rivals vsakdo pomisli na pravljičnost policajskih superšportnikov. A četudi pri nas ne pridejo dlje kot od močnejših škod, imajo organi pregona po svetu v službi kar nekaj štirikolesnih hotnic. Z enim najbolj prepoznavnih takih vozil se lahko pohvali že italijanska polizia. Ta je pred časom od Lamborghinija za delanje reda na tamkajšnjih avtostradah prejela kar dva gallarda. Na žalost so iz enega naredili totalko. Isti motor, le v Audijevi šasiji, uporabljajo tudi nemški policaji. To je seveda R8, ki je šel za nameček skozi garažo predelovalca ABT. Tam so ga olajšali, obuli v 19-colske kotače in navili na 620 konj. Autobahnom primerno, skratka. Njihovi britanski kolegi v take skrajnosti ne grejo, a so vseeno pred kratkim za dvigovanje morale v rumeno-modre barve odeli lotusa evoro S. Ameriški FBI naj bi sicer imel za tajne naloge nissana GT-R in korveto, vendar uradno ne gredo više od mišičnjakov, kakršna sta dodge supercharger in chrevrolet.





Strah in trepet evropskih avtocestnih dirkačev? V resnici italijanski gallardo največkrat rabi promociji in transportu organov, dočim je namen nemško-polizeiskega R8 v osveščanju javnosti, da se odloča za kakovostne, homologirane predelave.

Povsem drugačna slika je v Dubaju. Tam je policijski vrhovni poveljnik kar glavar mesta šejk Mohamed al Maktoum, ki je po naključju tudi premier in podpredsednik Združenih arabskih emiratov. Ni daleč od resnice, če rečemo, da je emirat njegova last in policija osebna garda. Vizionarski šejk se je po vseh doslej-šnjih presežnikih odločil za nov rekord: policijsko floto, ki ji na svetu ni para. Arabci so projekt otvorili z nakupom lamborghinija aventadorja. Le mesec dni kasneje so imeli pod streho štirisedežnega ferrarija FF in kmalu zatem bentleyja GT, BMWja M6, audija R8, nissana GT-R in mečki G63 AMG ter SLS AMG. Vse seveda v belo-zeleni kombinaciji njihovih službenih vozil. In kot da ta osmerica ne bi bila dovoljšnja neverjetnost in bi jim lahko kdo speljal rekord, so nabavili še dva žlahtnika najvišje klase. Prvi je eden od sedeminsedemdesetih izdelanih primerkov aston martina one-77 in drugi bugatti veyron. Skupaj sta koštala več kot tri milijone evrov. Kar naenkrat lučkasti superšportniki niso več tako za lase privlečeni, kajne?



V floto dubajske policije sodi tudi najbolj ekskluzivni aston martin, zbirateljski model one-77 s 7,3-litrskim motorjem V12 in 750 konji. Veliko žlahte ima šejk v policiji in vsak bratič zahteva svoj voz.

Čemu taka štirikolesna bogatija? Praktičnega odgovora seveda ni. Očitno je bolj na mestu vprašanje, čemu ne. Dubaj, ki ga je finančna kriza pošteno prizadela in prizemljila, dobro okreva. Ker pa so v preteklih letih ustavili oziroma ukinili kar nekaj veličastnih gradbenih projektov, v bližnji prihodnosti ne bo mogel predstaviti nobenega novega rekorda. Zato so za reklamo in pojavnost v svetovnih medijih poskrbeli na drugačen način. Avtomobili itak niso namenjeni preganjanju kriminalcev ali cestnih prekrškarjev, marveč večinoma rabijo kot turistična atrakcija. Očitno dobro sprejeta, kajti tik pred zaključkom leta so zbirko dopolnili z mclarnom MP4-12C. Mesto si ga je privoščilo kot nagrado, saj je dobilo kandidaturo za Svetovno razstavo 2020. Kdo ve, kaj vse bodo kupili in zgradili dotlej.

Povezana vesela vilica

Visoka tehnologija osvaja še eno področje: jedilni pribor. Lastovka je hapifork, vilica z bluetoothom, ki zna meriti pospeške oziroma gibanje. Njen namen je priučiti zdrave prehranjevalne navade, saj hongkonški proizvajalci v sporočilu za javnost pišejo, da bo izdelek pomagal v boju z debelostjo, visokim pritiskom in diabetesom.

A kakor je cilj plemenit in visokoleteč, v resnici zadeva ne počne nič drugega, kot da meri čas med grižljaji. Če jedec nosi hrano v usta na deset sekund, je vilica hepi, če pa se baše hitreje, ga opozori z vibracijo. Obstaja tudi pripadajoča telefonska aplikacija, ki



Dubajska policija je aparat precej totalitarne ureditve in ne slovi kot zelo humana, zavoljo česar ima pogosto na grbi varuhe človekovih pravic. Je 'posodobitev' voznega parka prvi korak v celokupno posodobitev ali je to le varka za odvračanje pozornosti? Mimogrede, ferrari FF naj bi vozila policistka!

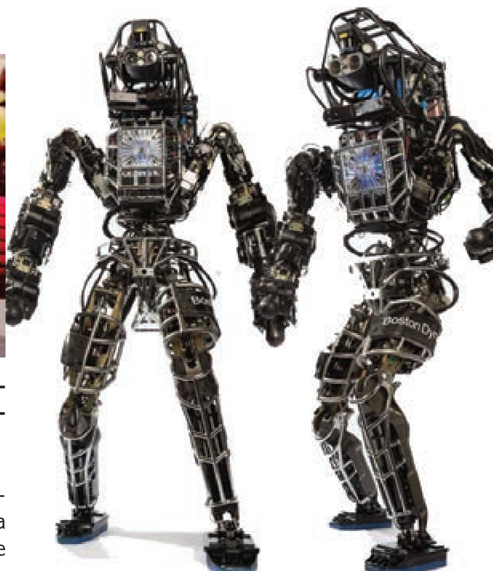


Snovalci so mnenja, da bo tole stodolarsko nepriročno orodje, hapifork zvano, uredilo prehranjevalne navade in odpravilo debelost.

vse to beleži v maniri fitnes programčkov in bržda deli 'uspehe' z navideznimi prijateljčki. Glede na to, da vilico prav malo briga količina vnesenega, kaj šele vsebina, je vse skupaj čista bedarija. Toda zajetna in precej nepraktična priprava je dejansko naprodaj – za astronategunskih 100 dolarjev plus davek v znani ameriški verigi Brookstone. Vozičkarski debeluharji so jo v iskanju čudežnega shujševalnega pripomočka bržda pokupili, ampak njim tresavica ne bo pomagala. Zanje bi morali izdelati pribor, ki bi jih elektrokutiral ob intervalih, krajših od pet minut!

Google tudi v robotiki

V novici, ki po čudaškosti spomni na Amazonova brezpilotna letala prejšnji mesec, je Google naznanil nakup podjetja Boston Dynamics, enega najbolj razvpitih razvijalcev robotov. Firmo so v Massachusettsu ustanovili nekdanji MITjevci leta 1992 in čeprav največ raziskuje za ameriško vojaško znanstveno agencijo Darpa, niso militaristično podjetje in jih zanima splošen razvoj robotike. Sloves so si priborili s humanoidnimi in pasjimi hodci, ki se gibljejo s prav srhljivo veščino. Človeka znajo loviti po neravnem terenu in se obdržijo na nogah, čeprav jih brcneš v piščal.
Njihov najbolj znan primerek je četveronožni bigdog, ki so ga razvili leta 2005. Z značilnim brenčanjem motorja za karting, ki poganja hidravliko, je postal ljubljenec zabavljačev na spletu. V bistvu pa gre za študijo vojaškega transportnega robota, ki bi hodil ob človeškem soldatu in tovoril največ 150 kilogramov opreme. Njegova naprednejša inačica alphadog zna s kamero



Bostonov dvonožni robot atlas ima 28 sklepov in si zna pri premagovanju težkega terena pomagati z rokami. Pušk pa menda še ne zna držati.

sama kartirati okolico in se po njej orientirati ter slediti glasovnim ukazom. No, oba sta konceptna stroja in resničnih tovrstnih modelov še ni na bojišču.
Bostonova psa zmoreta hitrost okrog sedem kilometrov na uro, čemur lahko ubežiš. Ne moreš pa četveronožnemu monstrumu cheetah (gepard), ki zmore galopirati s 45 km/h. To je hitreje kot Usain Bolt. Cheetah drži trenutni hitrostni rekord pri hodečih robotih in če takšne dobi SkyNet, smo ga nasrkali. Tudi z dvonožci se ukvarjajo. Julija lani so pokazali atlasa, humanoidnega droida nalik onim iz Elysiuma, s kakršnimi naj bi se v prihodnosti odpravljali v nevarno okolico, denimo problematične jedrske elektrarne.
Najbolj hecna reč pri Googlovem vsrkanju firme leži v dejstvu, da je to že osmo (!) ime s področja robotike, ki ga je informacijski velikan pogoltnil v zadnjega pol leta. Med drugim so kupili japonskega hodca SCHAFT in z njim zmagali na decembrskem Darpinem robotskem tekmovanju! Za pobudo ne stoji nihče drug kot Andy Rubin, eden od očetov Androida. Kaj natančno kani z roboti početi, še ne pove – zaenkrat se šušlja, da bodo pomočniki v skladiščih trgovin. Možakar zatrjuje le, da namerava produkte izvreči že v nekaj letih. Google pri tem ni osamljen, saj tudi Amazon gradi armado malih robotskih pomočnikov. Očitno bomo IT-podjetja vse bolj povezovali z zanimivim hardverom.



Alphadog, najmodernejša različica robotskih mul, pri lomastenju skozi hosto. Velik je približno kot majhen poni in če se prekucne po pobočju, se zna povsem sam pobrati. S slike seveda ne slišiš glasnega brenčanja njegovih motorjev, zaradi česar ni za prikrite operacije. Morda bi pa Talibe prestrašil s hrupom?





Ukrivljeni teveji in para

In striptizete, avtomobilni avtomobili, igrače, pametni frižiderji, enoroki jacki, računalniške ure, zaslončki vseh vrst ter še in še. To je razstava uporabniške elektronike CES, ki se je odvila v LorduFebotu ljubem Las Vegasu.

Medtem ko je bil v začetku leta dobršen del ZDA ujet v arktičen mraz, se je Las Vegas bleščal v soncu. Poletne vročine seveda ni bilo, kratkorokavnih 19 stopinj pa. Kot nalašč, da se v Mesto greha zgrne industrija uporabniške elektronike. Drugi teden v januarju se tamkaj namreč že več kot tri desetletja tradicionalno odvije največja panožna prireditev, CES oziroma Consumer Electronics Show. Na našo smolo se datum pokriva z našim zaključevanjem številke, zato imamo težavo, če hočemo biti kakovostni in ažurni. Del oznanil bo zategadelj moral počakati.

CES še zdaleč niso le televizorji, telefoni, fotoaparati, računalniki, glasbene komponente in druge očitne zabavnjaške naprave. Če je na elektriko in je za domačo uporabo, potem je na sejmu. Toliko branž je vpletenih, da je prireditev nemogoče enoznačno opredeliti. Roboti, fitnes rekviziti, igrače, glasbeni inštrumenti, navigacijski onegaji, detektorji radarjev, pripomočki za zdrav način življenja, ekološke rešitve, mali in veliki gospodinjski aparati ter avtomobili ... Prav vse našteto je krepko zastopano, pa še vrsta drugih kategorij se najde.



Napredne igrače so vselej prisotne in največ pozornosti sta vzbujala mini drone in jumping sumo od firme Parrot. Prvi je kvadrikopter z zaščitnimi 'kolesi', drugi pa dvokolesno vozilo z možnostjo skoka prek pol metra v zrak. Oba sta tablično krmiljena in imata vohunsko kamero, dočim cen niso povedali.

Pametni dom in povezan avto

Berlinska IFA je sicer zaradi odprtosti za množice in s halami, polnimi opekačev in ožemalnikov, bolj krošnjarska. A tudi na CESu je precej kuhinjske robe. V prvi vrsti gre za tisto s predponama smart in connected. Zlasti LG in Samsung vsako leto demonstrirata projekt sodelovalne, omrežene bele tehnike. Televizor pokaže obvestilo, da je pralni stroj končal z žehto ... hladilnik se zaveda svoje vsebine in manjkajoča živila samodejno sporoči na mobilnik ... pomivalni stroj, robotski sesalnik ali klimo lahko spravimo v pogon kar po spletu. Korejca sta celo pokazala učinkovito, enovito tablično aplikacijo za nadzor vsega doma, kjer z enim pritiskom zvečer ugasnemo vse dnevnesobne aparature, spustimo rolete in zatemnimo žarnice. Marsikaj od tega je že moč kupiti, dočim mnogokrat omenjenih pametnih hladilnikov še kar ni.



Tokrat je bil pozornosti deležen Whirlpool, ki je presenetil z vizijo kuhinje 2020. Njen temeljni del je dozdevno navaden pult, ki je v celoti indukcijska površina, torej kuhalna plošča. S posebno kastrolo je potemtakem moč kuhati kjerkoli na njem. Za nameček je namizje obenem prikazovalnik, ki kuharici med sekljanjem servira recepte. Če zadeva deluje tudi kot polnilnik za telefone, pa niso povedali.



Audi je pripeljal koncept sport quattro laserlight, ki je dušni poklon legendarnemu modelu quattro iz osemdesetih. Ima 560-konjski dvoturbinski osemvaljnik v navezi s 140-konjskim elektromotorjem. A razlog za razkaz ni bila silna moč, marveč laserske diode dolgih žarometov. Te z nižjo porabo in manjšo površino mečejo svetlobo dvakrat dlje in trikrat močneje. Kot nalašč za Las Vegas.



BMW je seveda razstavil svoj ultimativni connected car, električni model i3. A največ pozornosti je požel na bližnjem dirkališču z dirko samopilotov. Eden takih je tale šestica, ki z ultrazvokom, kamerami in radarjem tako natančno razloči okolico, da zmore po stezi dirkati in celo driftati. Ameriški časopisi so takoj objavili mastne naslove 'self-drifting car'.

Slično futurološko bahaški so avtomobilarji, ki so s sloganom 'The hottest new gadget is your car' že lep čas gostje CESa. Seveda ne kažejo strojnih dosežkov, marveč rešitve v infotainment delu, tipalih, naprednih možnostih, varnosti in pameti. Od Audija prek Forda do Kie, vsi so predstavili štirikolesnike, ki so privzeto nalinijski. Ne prek mobilnika, marveč sami od sebe, s fabriško vgrajeno ali naknadno vstavljeno SIM-kartico. Na tak način avto postane internetna točka za potnike, moč ga je odklepati in do določene mere upravljati z mobilnikom, obenem pa tako pridobiva podatke o obvozih, odprtih restavracijah, polnilnih postajah.



Mercedes je pokazal tole hotnico: concept S coupé. Igralci Grand Turisma 6 boste prepoznali oblikovne smernice mečk prihodnosti, saj gredo vkup s tamkajšnjim konceptom vision GT. Med ostalim so Nemci pokazali še nove možnosti, ki sodijo v 'digital drivestyle', recimo vpogled v rezervoar s telefonom ali uro, implementacijo Googlovih storitev in povezavo z domom, ki nas bo čakal ogret ali ohlajen.

Čeprav so doslej vse tovarne razvijale lastne sisteme, bo v prihodnosti v mnogo avtomobilih kar Android, zvečine v navezi s čipovjem tegra. Zmogljiv procesor bo nujen, kajti ultimativni cilj je avtonomnost vozila, celo do te mere, da vozi povsem sam od sebe. To sploh ni več ZF, saj so številni proizvajalci prikazali samovozljive primerke: Audi, BMW, Toyota ... Ravno Nevada je prva dovolila vožnjo z avtopilotom po odprtih cestah (človek mora po zakonu še vedno sedeti za volanom). Googlova robotska flota lexusov pa je v dobrem letu prevozila pol milijona milj brez ene nezgode.

Dalekoglednost

Najbolj odmevni televizorski dogodek je bila Samsungova predstavitev prvega ukrivljenega UHD-modela. Ne le spričo totalne hotnosti brezočalnega-3D 105-inčnega displeja v razmerju 21 : 9, marveč zato, ker se mu je na odru pridružil dirigent akcijskih spektaklov Michael Bay. Mojster kamere naj bi poudaril, kako krasni so na dotičnem zaslonu njegovi Transformerji, vendar je na odru zmrznil in nato z njega kratkomalo pobegnil. Na svojem blogu se je izgovoril na napako na teleprompterju (to je suflerski monitor, kjer je napisan ves govor), vendar je ta bosa, kajti stavek, ki ga nikoli ni dokončal, se je začel z "My job as a director ..." Očitno je v soju žarometov pozabil, kaj je njegova služba. Sramotni posnetek je na netu. Cene omenjenega displeja niso niti namignili, toda če v naših štacunah 85-colar košta skoraj tri desettisočake, niti ni važna.



Z izjemo Korejcev, ki so za umret dolgočasni, so govorci na takih prireditvah praviloma odlični retoriki. Redkokdaj se kdo zmoti, da bi pobegnil iz odra, pa še nismo videli. A točno to je po nekaj sekundah storil Michael Bay, znameniti režiser Armageddona, Pearl Harborja in Transformerjev. Zaradi njegove bruke je Samsung pokasiral še več pozornosti.

V ukrivljenosti je očitno prihodnost, saj je bila vidna na več koncih. Samsung je predočil celo prototipni televizor, ki je lahko raven ali upognjen. OLED-ekrani so bili takisto prisotni, a okoli njih ni bilo več take galame kot pred leti. Očitno smo se naveličali, da nam jih Korejca neprestano kažeta, v resnici pa jih ni od nikoder. Podobna zgodba je z brezočalnim 3Djem. Se izboljšuje, to lahko potrdim, tudi zaradi višje razločljivosti. Toda učinek še vedno ni primerljiv z naočniškim.
Ultra HD oziroma 4K je bil vseprisoten, dasi ustreznega nosilca kljub pričakovanjem niso pokazali. Očitno ni zanimanja s strani industrije za nadgradnjo bluraya oziroma ponovno izdajanje ploščkovnih filmov, saj ne gredo v promet že obstoječe modrožarkovne okrogline. Zato pa vsi toliko bolj delajo na 4K-videu na zahtevo, kjer prednjačita Netflix in Sony. Mi se lahko za oboje obrišemo pod nosom, kot tudi za najavljene 1000-dolarske 50-colarske UHD-TVje od Vizia in Polaroida. Pri nas ekrani zlepa ne bodo padli pod tri tisočake, pri čemer bomo deležni mnogo manj storitev kot Američani.



Velik televizor je fin, a tri metre in pol ne meri noben. Sony pa ponuja možnost za točno tako veliko 4K-sliko praktično na vsaki dovoljšni površini. Omogoči jo laserski 2000-lumenski projektor z imenom life space ux. Ne gre za klasičen svetlobni top, ki ga moraš imeti na drugem koncu sobe. V obliki nenavadne omarice ga postaviš k steni, nakar optika in druge tehnikalije poskrbijo, da je slika pravokotna. Odlično za garsonjere, torej. Cena: 25.000 evrov.

Ko že omenjam spletne storitve: proizvajalci so spoznali, da je uporabnost doslejšnjega 'smart TVja' resnično pod vprašajem. Kao glavni adut, ki naj bi pred nekaj leti povečal prodajo, se ni obnesel, saj je področje lani ponovno zabeležilo padec, funkcije pa uporablja malokdo. Zato je več šefov, vključno s Sonyjem, poudarilo, da se bodo odslej šli enostavnost. Ven bodo zmetali vse nepotrebnosti in brezveznosti tipa Facebook ter kuharske bukve, saj televizor ne more nadomestiti funkcionalnosti tablice. Obenem bodo izboljšali sisteme, a vsak po svoje. Philips oziroma TP Vision bo vzel Android, LG obuja WebOS, Panasonic se je zapisal Firefox OSu. Takenako kanijo vsi prenoviti grafične in daljinčne vmesnike. Celo Samsung je priznal, da je mahalno upravljanje brca v temo in je postregel z novim daljincem. Ta ima minimalno število gumbov, drsno ploščico in zaznavanje premikanja.

Playstation now

Osrednja Sonyjeva vegaška najava se ni tikala ne UHD-televizorjev, ne kake druge avdio-video naprave, temveč špilanja oziroma blagovne znamke playstation. Noviteti se reče Playstation Now in gre za oblačni servis igranja naslovov za PS3 in PS2 na, pazi to, katerikoli napravi, od PS4 in vite prek tablic in ploščic do televizorja. To pomeni, da se računanje in nasploh vse odvija na nekem superračunalniku, do igralca pa potuje le navaden videosignal. Zato potrebuješ le zaslon in igrator, brez računske moči in shrambe. Ter internetno povezavo z najmanj 5 Mb/s, kajti polsekundni zamik med pritiskom gumba in akcijo na zaslonu pač ne pride v poštev. Očitno je tehnologija naposled dovolj zrela, saj so najavili ameriško beta testiranje za konec januarja, dočim s servisom komercialno štartajo poleti.



Takole so grafično ponazorili, da playstation now ne pomeni hardvera, marveč pretočno igranje starih, zvečine PS3-špilov, ki ga bo moč odjemati s čimerkoli. Skoraj s čimerkoli, kajti nikjer na grafiki ni omenjenega PCja! So pa z najavo zaprli usta vsem, ki so vili roke v nebo, zakaj PS4 ne suka starih iger. Seveda pa bo zanje treba plačati ponovno.



Beyond, za katerega ne nucaš playstationa 3, marveč zgolj TV ali tablico in joypad? V ZDA kmalu. To je rezultat Sonyjevega predlanskega nakupa ameriške firme Gaikai, ki je razvijala tehnologijo za pretočno igranje. Igre na zahtevo po vzoru videotek tipa Netflix in Hulu so očitno prihodnost. Navsezadnje oblačna konzola OnLive že nekaj časa uspešno orje ledino na ameriških in britanskih tleh.

Na sejmu se je dalo kar na televizorju, torej brez konzole, špilati troje PS3-iger: The Last of Us, God of War Ascension in Beyond. Izkušnja je bila presenetljivo zadovoljiva. Kajpak je potrebna aplikacija, ki so jo prvenstveno izdelali za svojo linijo bravia. A z omembo ipada so dali vedeti, da možnosti ne bodo omejili na lastne naprave. Boš pa zagvišno nucal playstationov joypad. Odprtih ostaja mnogo vprašanj, med ostalim delovanje v Evopi in cenovna politika. V tem kontekstu je šef oddelka SCE Andrew House omenil, da bo možno bodisi najeti posamezne igre, bodisi plačevati naročnino. Na lastništvo ploščkovnih verzij starih iger se bodo bržda požvižgali.
Okoli playstationa 4 so se pohvalili z najjačo splovitvijo v zgodovini konzol in prodajo 4,2 milijona kosov. O dopolnitvah konzole z multimedijskimi operacijami pa so molčali. Še Sonyjev karizmatični prezident Kaz Hirai je v svojem privlačnem govoru pozabil, da njihov paradni konj ne suka nobene muzike, ne predvaja slik in ne jebe filmčkov. Omenjanje 'emotional rich experience' in 'freedom and flexibility' je zato izzvalo marsikateri porog.



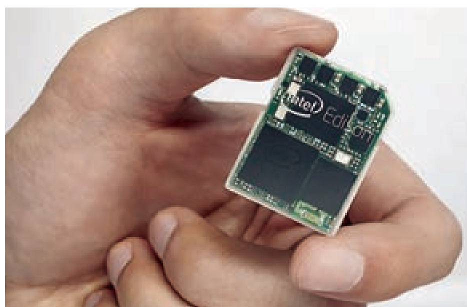
Sony je svoj čeladasti 3D-gledalnik HMZ nadgradil s tipali (na)gibanja, s čimer je naprava postala navideznoresničnostni igralni pripomoček za playstation 4. Žal je bila napoved obrobna in niso delili nobene konkretnosti okoli špilov in cene, kar ne izkazuje velike resnosti. Če ga mislijo prodajati za 700 evrov, kolikor hočejo za predhodnik, bo to ob 300-evrskem oculus riftu izpadlo precej smešno.

Računala, ki se jih nosi

'Wearable computing' je eden od letošnjih trendov in vsakdo, ki kaj velja, je imel na to temo vsaj kaj povedati, če že ne pokazati. Področje je v uvodnem govoru otvoril Intelov izvršni direktor Brian Krzanich, ki si močno želi, da bi se firma znebila ekskluzivno pecejaške oznake. Ena od smeri, kamor so se podali, so ravno nosljive naprave. Sicer je malo verjetno, da bomo od Intela kdaj videl končne izdelke. Vseeno pa ustvarjajo mnoge referenčne oziroma eksperimentalne onegaje in platforme, ki rabijo kot pobuda drugim izdelovalcem. Med ostalim so se povezali z modnimi oblikovalci in razpisali natečaj 'Make it wearable', v katerem bodo podelili milijon evrov! Predstavili so denimo navidez običajne brstične slušalke (to so tiste za v uho), kakršne uporabljajo mnogi rekreativci, le da s pridodanim merilnikom srčnega utripa. Sledila je modrozoba slušalka z mikrofonom, ki je pravzaprav govor razpoznavni in odgovarjalni asistent tipa Siri.



Primer nosljive digitalije, pri kateri sodeluje Intel, je tale bodi za 200 dolarjev, ki meri dojenčkov utrip, dihanje, temperaturo in lego. Vse nato potuje v telefon mamice, ki je lahko bolj brezskrbna. Kako elektronika oziroma modrozobi oddajnik dolgoročno vpliva na otroka, ne (po)vedo.



Intelov pogled v prihodnost omenja termin 'internet of things'. Menijo, da bodo nekoč ne le oblačila, marveč vsi predmeti okoli nas tako ali drugače pametni in povezani. Prvi korak te namere je računalniček edison. Ta je v obliki SD-kartice, na njem pa je 22-nanometrski procesor quark, ki so ga predstavili na jesenskem IDFu. Vsebuje še bluetooth in wi-fi.

Lončke so pristavljali vsi po vrsti, največ pa je bilo videti pametnih ur, ki rabijo kot podaljšek mobilnika. Posebej ne obeta nobena, saj niso ne všečne, ne idealne. Zvečine ponavljajo polovičarstvo oziroma neuporabnost, ki sta jo izkazala samsung gear in sony smartwatch. Še najbolj koristne so športne zapestnice, ki sledijo uspešnici nike fuelband, torej merijo in beležijo rekreacijo. Taka sta Epsonov pulsense band in Sonyjev smartband. Slična, a nadgrajena sta modela nabu od Razerja in lifeband od LGja. Oba imata zaslonček, zato poleg pedometrije kažeta obvestila s telefona. Na žalost pa kljub omenjanju ni bilo videti digitalnih oblačil z dodatnimi možnostmi.



Na trgu je že Qualcommov model toq, sledi pebble steel, lepša inačica lanskega projekta s Kickstarterja, nato klasični mehanični kronometer martian notifier, ki ima zaslonček za telefonske notifikacije in telovadno naravnani wellograph welness watch obupnega videza. Vas katera ura mika?



Sonyjev smartband s tipalom gibanja in lučkami je podaljšek androidne aplikacije LifeLog, katere namen je spremljanje načina življenja od zore do zore. Beleži spanec, korake, premikanje, druženje in fotografije, za nameček pa zapestnica vibrira ob spočilih ter deluje kot upravljalnik glasbe. Stala bo dobrih sto evrov, možno bo menjati paščke. Levo in desno pa sta dražji izvedenki od Razerja in LGja, ki do neke mere opravljata poslanstvo pametne ure.

Navadni čarunalniki

Računalništvo je sestavni del CESa, prisotni so vsi pomembni izdelovalci, a zvečine ti paviljoni niso višek privlačnosti. Na njih je praviloma sto in en prenosnik, če se le da, snemljiv ali zavrtljiv. Hibridne naprave, bi bile rade tako orenk računalniki kot tablice, v resnici pa niso ne eno ne drugo, se očitno zadovoljivo prodajajo kljub negativnim kritikam. Celo take z dvema sistemoma je moč dobiti. Eksperimenti gredo v vse smeri, četudi je vse skupaj bolj kot ne slepo upanje na uspeh. Se bodo prijeli 27-palčni zasloni, ki so obenem velikanske samostojne in mobilne table? 12-colske tablice, kakršen je Samsungov tab pro, ki vključuje zaresen Office in še par poslovnih možnosti? Modularni PC nalik Razerjevemu zanimivemu konceptu Kristina? In nenazadnje Parine mašine, ki so precejšnja novost v PC-svetu?

Velike pozornosti je bil deležen Oculusov štant, kjer so kazali najnovejšo izvedenko VR-čelade rift. Naprava, ki je še vedno v projektni fazi, je poslej opremljena z OLED-zaslonom ločljivosti 1920 x 1080, pri čemer vsako oko za 3D-učinek dobi polovico. Po novem sodi v komplet obzaslonska kamera, ki v slogu playstation mova spremlja svetilne diodice na čeladi in s tem določa položaj igralca v prostoru. S tem namigujejo, da zadeva ne bo samo za pri miru čičat, marveč tudi za po sobi skakat. Izida še vedno niso obelodanili, 300-dolarska postavka pa je še zmeraj aktualna.



Razerjev šef Min-Liang Tan je geek, zato firma redno streže z nenavadnimi koncepti, ki kot taki nikoli ne pridejo na trg. V preteklosti so tako predočili prenosni igralni PC switchblade in igratorsko tablico edge. Letošni prototip se imenuje project christine, gre pa za modularen računalnik, ki ga sestavljaš kot lego kocke. Vsaka komponenta, naj bo procesor, grafična, ram, shramba ali napajalnik, je v svoji zapečateni, vodno hlajeni, standardizirani škatli, ki jo z lahkoto namestiš v skeletno ohišje. Nobenega vijačenja, kablov in nezdružljivosti. Pri tem se ob kontaktu vesoljsko zasveti zelena obroba, dočim pročelni zaslonček kaže podatke o stanju sistema. Kristina je seveda čisti koncept, brez datumov, detajlov in cen, je pa ideja širša od hardvera. Min-Liang si predstavlja naročniški model za preseratorske gejmerje, ki bi si na tak način vselej lastili najjače komponente.



Lenovo ima že dlje časa linijo gromozanskih onegajev horizon. Zdaj so demonstrirali drugo generacijo: 27-inčen, dva centimetra širok displej, ki je bodisi pokončen vse-v-enem PC, bodisi vodoravna površina za zabavo in druženje. Če nanjo položiš mobilnik, se z njim instantno spari in prikaže fotografije. Za poldrugega jurja vsebuje soliden hardver s srcem i7, baterija pa omogoča štiriurno samostojnost. S tako tablo gotovo nimaš težave, da je ne najdeš.



Prihodnost gejminga! Navideznoresničnostni pripomoček rift firme Oculus, katerega zagon je uspel na Kickstarterju in mu pomaga John Carmack, obljublja nič manj kot revolucijo. Z njim bomo privzeto bivali v 3D-svetu, po katerem se bomo ozirali le s premikom glave. Dasi se pristnemu občutku ne da oporekati, smo skeptični do široke uspeha tovrstne naprave, s katero si videti kot Steve Wonder.



Pod Alienwarovo značko že najdeš konzoli podoben miniračunalnik X51, toda za Paro so predstavili nov dizajn na levi. O notranjosti še nič, dospe proti koncu leta. Desno je škatla podjetja Webhallen. Joypad si lahko na sejmu šlatal, še vedno pa ne vemo, kdaj in za koliko bo na voljo.

Parini stroji na ogled

Valvovci se na sejmih redko pojavljajo in ko se vendarle prisvaljkajo, imajo poseben razlog. Letošnji je bil odstiranje tančice s končnih modelov računalnikov steam machines, svojevrstne mešanice med standardizirano konzolo in PCjem, katere temelj je na Linuxu osnovan sistem Steam OS. Prvenstveni namen je igranje iger s Pare na televiziji, s čimer Valve hodi v zelje konzolam.

Mašin ne bodo izdelovali sami in na CES niso privlekli niti svojih konceptnih prototipov. Namesto tega so se povezovali s štirinajstimi sestavljalci PCjev, med katerimi so tudi Gigabyte, Zotac in Dell z znamko Alienware. Kakor je pisana bera fabrik, so raznolike tudi predstavljene naprave, kar je ena glavnih Valvovih namer: da bi vsak igralec našel sebi primeren parni stroj. Po ceni segajo od 500 tja do 6000 ameriških dolarjev (370 do 4400 evrov), odvisno od drobovja in natlačenosti. Pritiklina, ki jo boš moral nabaviti ločeno od boxa (?), bo njihov sovasti Steam controller. Stric Gabe je omenil, da naj bi ga proizvajali tudi drugi, a točnosti ni navedel. Tako kot ne najpomembnejših podatkov: cene in datuma prihoda. Namesto tega je stresal dovtipe v smeri Microsofta in navrgel, da jih dobra prodaja xboxa one ne skrbi, ker itak že imajo 65 milijonov uporabnikov. Toliko je namreč ljudi, redno prijavljenih v Steam.

No, src kritičnih opazovalcev takšne dobrodušne šale niso ogrele. Za Linuxasti SteamOS je trenutno prirejenih okrog 250 iger. V čem je smisel kupovati napravo, ki je dražja od najnovejših konzol, a poganja precej manj iger, kot jih tvoj domači računalnik? Ventili



Priložnosti, ko lahko Gabu Newellu zastaviš vprašanje, so redkejše kot izidi Half-Lifov. Na tiskovki je prostodušno priznal, da so se SteamOSa lotili, ker jih je strah zapiranja Oken. Zaenkrat svojih prototipov naprav ne nameravajo udejanjiti v izdelke.

na tem CESu še niso zmogli dati odgovora. Takisto so zgrešili novo priložnost, da bi prehiteli Sony in Microsoft po desni. Po fiasku z osiromašenimi medijskimi zmogljivostmi xbona in peesštirke bi lahko zaparadirali s sukanjem filmov na SteamOSu, pa o tem ni bilo ne duha, ne sluha. In, kar je najhuje, niso najavili Half-Lifa 3. To zadnje pa zamerimo.

Ob vseh nedorečenostih oziroma neznankah je nenavadno, da naj bi prvi stroji na ameriške police prišli že čez mesec dni. Za Evropo podatkov seveda ni.

Tegra hitrajša od PS3?

Nvidia CESa ne izkorišča za predstavitve geforcev, ampak tu naznanja novosti pri drugem od svojih stebrov: sistemih na čipu za tablice tegra. V njih združuje Armov CPU in svoj grafični izrisovalnik. Lani smo pisali o načrtih, da bi v niz s peto inkarnacijo naposled pripeljali močno grafiko iz najmodernejših geforcev. Na sejmu je ta zasnova, ki je doslej nosila kodno ime logan, dobila uradni naziv: tegra K1.

Spremembe segajo globlje od drugačnega poimenovanja. S K1 namreč Nvidia združuje razvoj grafike za mobilne in namizne sisteme. To pomeni, da bo vsak njihov grafični čip že spočetka načrtovan z mislijo na rabo v tablicah! To velja tudi za prihajajočo generacijo geforcev, maxwelle, ki naj bi predvidoma prišli čez dva meseca.

V K1 se bo potilo 192 procesorjev CUDA. To je sicer slišati precej manj kot 1152, kolikor jih je na primer v geforcu GTX 760. A očitno bodo naspidirani, ker inženirji trdijo, da bo reč hitrejša od xboxa 360 in PS3, s tem, da bo porabila borih pet vatov. Za nameček bo podpirala DirectX 11.2. Na smenju so na prototipu poganjali Resnega Sama 3 in demo Unreal Engina 4. Ključen je podatek, da naj bi bil prenos iger z xboxa 360 nanj enostaven, zato bomo nemara prvič videli pravoverne predelave!

Centralnoprocesorski del SoCja bo imel na izbiro Armov štirijedrni CPU A15 ali pa že Nvidijin lastni dvojedrni procesor denver, sicer takisto zasnovan na armovi osnovi. Odločitev za le dve jedri je pohvalna, saj se je tekmovanje v množenju jedrc v mobilnih procesorjih izkazalo za nesmiselno. Tu dvojedrniki zaenkrat še povsem zadostujejo. Armova inačica naj bi dospela v prve naprave spomladi, druga šele poleti.



Tegra K1 ima pred konzolami prejšnje generacije prednost v senčilnikih in DirectXu 11, a zaostaja pri pomnilniški prepustnosti. Kakršenkoli bo že rezultat boja, bo s tegro K1 bržčas prvič mogoč prenos neokrnjenih iger z xboxa 360 in PS3 na tablice.

Kakor so minili časi iger, ki so na trg prihajale v nepreklicno zaključeni obliki, brez naknadnih popravkov in dopolnitev, se spreminja tudi način razvoja špilov. Z zgodnjim dostopom – early accessom imajo namreč igralci možnost, da konkretno vplivajo na izdelavo. Seveda pa ta privilegij ni zastonj. Sneti gorili na vratih stisne v šapo par zlatnikov in gre mimo vrste v zaodrje.

PREURANJENKE

Le najbolj ekscentrični in samozavestni izdajatelji se ne zmenijo za glas skupnosti. Odjemalci, prek interneta združeni v interesne skupine, imajo moč in tega se zavedajo. Za lansko noč čarovnic so recimo igralci nadpriljubljene strategije Dota 2 ostali brez tematskega dogodka Diretide, zato so se spuntali. Vpili so, jadikovali, cepetali, zasuli Metacritic s slabimi ocenami in se nasploh obnašali pobalinsko. Ni trajalo dolgo, da je založnik Valve udejanjil Diretide, kakor ga je leto prej. Tako je lahko gmajna od 14. do 28. novembra pobijala zlobne buče in se tresla pred mogočnim creepom Roshanom the Immortalom. Če ne bi udarila po mizi, tega ne bi bila deležna.
Sicer se nemalokrat izkaže, da je vpliv forumskih kričačev manjši, kot si mislijo. Lepa primera sta založnik Electronic Arts in njegov SimCity. EA je bil z glasom ljudstva dvakrat zapored izglasovan za najslabše podjetje v ZDA, a njihove igre se prodajajo solidno. Recimo kritiško raztrgani in očitno nedokončani SimCity, ki so ga kljub vsem zadregam spravili v promet v več kot dveh milijonih izvodov.
A čeprav smo lahko cinični in rečemo, da se manjšina pritožuje, večina pa kupuje, so skupnosti važne in razumno vplivne. Ušesa razvijalcev so zanje odprta vsepovsod, od Dark Souls 2 prek Street Fighterjev do Battlefielda in Call of Duty.



Godus je prvi pravi izdelek britanske skupine 22 Cans, katere načelnik je kultni, gobčni in kultno gobčni Peter Molyneux (Populous, Black & White, Fable). Dobrega pol milijona evrov so že prej izprosili na Kickstarterju, nakar so zgodnjo verzijo jeseni lani dali na Steam za 19 evrov. Gre, itak, za božjo strategijo, ki je dušni naslednik klasičnega Populousa. Igramo kot božanstvo, ki skrbi za podanike od kamene do vesoljske dobe, jim pomaga v boju z drugimi plemeni in preoblikuje zemljo. Slednje je nekaj časa terjalo veliko klikanja, dokler skupnost ni izrazila nestrinjanja. Odslej je moč kopno večati in manjšati s potegi miške. Kljub temu odzivi na alfo niso bili najboljši, saj so rani preizkuševalci opozarjali na praznino in polsmiselnost vsega izdelka.



Dean Hall je avtor popularnega srhljivega moda DayZ za Armo 2, kjer skušaš v navezi z drugimi igralci realistično preživeti v divjini, naseljeni z zombiji. Že nekaj časa se ga trudi spraviti v samostojno obliko. Še preden je slednja v jako nedodelani early access obliki prispela na Steam, je odjemalce posvaril: "Če boste igro kupili v tej fazi, boste najverjetneje razočarani. To je kvečjemu alfa verzija, ki potrebuje še dosti dela. Radi bi, da jo kupijo predvsem tisti, ki bodo dejansko sodelovali pri razvoju." Bodisi Dean tega ni dal zadosti jasno vedeti, bodisi je skupnost dosti večja in bolj požrtvovalna, kot si je mislil. V dvanajstih urah je stand-alone DayZ na Steamu kupilo 88.000 ljudi in vsak je plačal 24 evrov, ob čemer se je založniku Bohemiji le smejalo. Uro po izidu je bilo kupcev 19.000, vsako sekundo dvesto več. Hallov odziv na Twitterju: "Kaj, zaboga ..."

Zgodnja para

Najbolj neposredno je njihov vpliv viden pri zgodnjem dostopu, early accessu. To je izpeljanka množičnega financiranja, crowd fundinga, kjer na spletnih straneh, kot je Kickstarter, od zainteresiranih ljudi vnaprej pokasiraš denar za domislico. Razlika je v tem, da tam plačaš in načeloma po čakanju dobiš končano igro – pri early accessu pa si direktno vpleten v razvoj. Vseeno se prijema prekrivata, kajti dostikrat so ljudje, ki so odšteli evre na Kickstarterju, deležni stalnih novic iz postopka izdelave, sodelujejo na forumih in sproti igrajo nedokončane verzije. Še več, kar nekaj je iger, ki so jih zagnali na Kickstarterju, nakar so jih v neki fazi preselili v druge distribucijske kanale.
Porast priljubljenosti zgodnjega dostopa gre pripisati prav slednjim. Kickstarter je ocean navdušenskih poguntavščin, od domin, ki se sestavljajo same, do žiletk, ki brijejo norce. V gneči se hitro izgubiš in izbor ni omejen na igre. Te so veliko bolj izpostavljene v specializiranih digitalnih štacunah, kot je vsepovsod prisotni Steam. Ko prideš vanj, v osrednji pasici takoj na enem mestu zagledaš ponudbe, kjer so early access naslovi jasno označeni. Poleg tega si deležen označbe zvrsti, cene in ostalih podatkov, na podlagi katerih hitro prepoznaš sebi zanimive titule.



Povezava early accessa s Kickstarterjem je zelo očitna pri erpegejki Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues. Tretjeosebni špil se kiti z nazivom dušnega naslednika kultne serije Ultima in teksaški razvijalci Portalarium so v postopku crowd fundinga pod taktirko samega Richarda 'Lorda Britisha' Garriotta zbrali milijon in pol evrov. V zameno so plačniki od 12. decembra deležni skrajno zgodnje inačice, v kateri je treba testirati celo namestitveni postopek. Do marca jo bodo trikrat dopolnili v skladu s predlogi in zahtevami sodelujočih podpornikov. Vsaka verzija bo na razpolago le nekaj dni in vsakič bodo pobrisali vse doseženo ter shranjeno. Če bi meni to naredili, bi jih prisilil, da vsak dan šest ur igrajo Daikatano. Ker zanjo je kriv Teksas.

Valvova internetna štacuna je meka za rani dostop. Na enem mestu nudi praktično vse, kar potrebujejo izdelovalci in stranke – forume, samodejno nameščanje zaplat in srečevališča za skupnosti (community hube), kamor člani lepijo predloge, videe in slike. Po drugi strani pa je tu njihov program Greenlight, kjer skupnost izbere najbolj obetavne male igre in zavrne steljo. Od tu do early accessa je kratek, logičen korak.

Od pristopa imajo največ neodvisni, indie naslovi. Pri večjih je early accessa manj oziroma tam pomeni nekaj drugega – časovno zgodnje igranje, kot ko so se prednaročniki MMOjev Star Wars: The Old Republic in Final Fantasy XIV: A Realm Reborn na strežnike priključili nekaj dni prej kot ostali. Še ena varianta je tista, ko so kupci Total War: Rome 2 prejeli dostop do beta inačice MOBA-odvrtka glavne serije, Total War: Arena. Niso pa mogli izdatneje vplivati na njegovo vsebino, kakor bi jim bilo omogočeno, če bi šlo za indiejanski early access. Plebejci, pač.

"There is no shop!"

Ravno to, da sodeluješ pri izdelavi igre, je kleč early accessa in razlog, da ljudje plačujejo za nedokončane verzije. Nekatere preuranjenke so sicer brezplačne, na primer dirkačina Ridge Racer: Driftopia. Za večino pa odšteješ natanko toliko, na kolikor jih bodo cenili ob izidu, od klasičnih 9 evrov, kolikor stane veliko manjših iger, do mastnih 45, kolikor terjajo za postapokaliptični frp Wasteland 2. Seveda si končnega produkta deležen brez dodatnih stroškov, tako kot na Kickstarterju.

Za nekatere je tovrstno sodelovanje v kreativnem procesu izpolnitev sanj. Misel, da boš prav ti tisti, čigar predlog bodo razvijalci upoštevali, je razveseljiva in vzdražljiva. Naj gre za pripombe o grafiki, zvoku, težavnosti, sovražnikih, okolici, zgodbi, hroščih, splošnem dizajnu ali nečem tako trivialnem, kot so meniji. K podajanju mnenj nisi obvezan, jih pa lahko, če



Zgodnji dostop v Dungeon of the Endless, obetavno in grafično slastno mešanico srednjeveškega ter futurističnega, na Steamu velja 12 evrov. Za ta denar izkusiš zanimivo mešanico rogue akcijske frpjke in branjenja s stolpi s kopico različnih likov. Treba je obvarovati generator energije in previdno odpirati vrata v nove prostore, saj nikdar ne veš, kaj leži za njimi, nekako v slogu Binding of Isaac. Igro omenjam zato, ker so ustvarjalci pridni, redni in temeljiti. Zaplate si sledijo s tedenskim razmikom in so podrobno dokumentirane, kar ni pravilo – nekateri avtorji so glede tega zelo malomarni. Jim visi dol, ker si jim že plačal?



Akcijski frp Magicka je najbolj zabrisal meje med tem, kaj je in ni končna verzija. Igro so izdali v tako nedodelanem stanju, da je bil vsak kupec early accessa beta preizkuševalec. Šele sedemnajst orjaških zaplat kasneje (ne hecam se!) so jo spravili v spodobno obliko. No, in sedaj so taisti klepci v postopek Steamovega zgodnjega dostopa za 13 evrov poslali nadaljevanje Wizard Wars. Je bila rulja kaj jezna, da so v prvo naredili tako šlamastiko? Kje pa, igra je že financirana. Včasih si želim, da bi imel daljinca za vklop možganov pri ljudeh.

ti je do tega, sporočaš skozi številne kanale, od obrazcev v samih igrah do forumov, Steamovih hubov, Facebooka in Twitterja.
Da avtorji spremljajo ves ta odziv, ni iluzija. Ko je skupina Undead Labs udejanjala PC-verzijo peskovniške zombijaške klavščine State of Decay, se je pri izdelavi novega miškarsko-tipkovniškega vmesnika v primerjavi z izvirnikom za xbox 360 aktivno oprla na mnenje skupnosti. Molyneuxova grupa 22 Cans je iz božje strategije Godus z javnim krikom “There is no shop!” vrgla trgovino z zlatom, ki je šla preizkuševalcem na jetra, ter občutno zmanjšala količino klikanja pri preoblikovanju terena. Nomad Games pa so pustili, da so odjemalci njihove digitalne namiznice Talisman zakoličili enega od dosežkov, achievementov.

Z daljave pod mikroskopom

Pri zvezno zastavljenih žanrih, kot so avanture in frpji, zna biti nenehno igranje od začetka tečno, saj se napredek pri novi inačici rad resetira. Pri drugih, na primer športnih, strateških in dirkaških naslovih, pa niti ne. A na vsak način je v tem, da sproti vidiš, kako se špil razvija, čar. Sam aktivno spremljam več early access projektov, kot sta od strani gledana arkadna streljanka Mercenary Kings in dirkalnica Assetto Corsa. Z zanimanjem si ogledam prenove in kaj predlagam. Če se bo v Assettu kdaj slučajno znašel ford focus RS – to sem bil jaz :).
No, od zgodnjega dostopa imajo razvijalci nedvomno več od igralcev. Za firmice z dokaj malo kapitala to ni le idealna, marveč edina pot, da brez zajetnega vnaprejšnjega vložka financirajo testiranje, razhroščevanje in mnenje ciljnih skupin. Skupnost postane gosta župa alfa in beta preizkuševalcev, ki, vsi veseli, da lahko sodelujejo, javijo vsako najmanjšo napako. Hkrati so pripravljeni vsevdilj debatirati in razpredati ter delati reklamo širom naokoli. Sem se potem navezujejo YouTube, viralni marketing in podobni sodobni oglaševalski pojmi, ki so nam, papirjevcem, zoprni kot Bieber.
Če ima igra vdelano analitično orodje, kot ga ima omenjeni Godus, je pa sploh kul, saj se iz teh podatkov vidi, kako ljudje špil dejansko igrajo. Tako kot je Steam pred leti javil Valvu, da se je v Half-Life 2 marsikdo zataknil pri znanem obračunu z antlioni, 22 Cans takoj vidijo, kje v Godusu so težavnostne špice, kje nekaj ne teče v redu in tako dalje. Ni nujno, da bo končna igra zaradi takih ugodnosti boljša. Je pa za to nemara več možnosti, kajti več glav več ve.

Masovni učinek

Razen tedaj, seveda, ko postane poplava mnenj neobvladljiva in škodi vsebini. Preveč babic, kilavo dete! Dokler se predlogi tičejo konkretnosti, so zvečine koristni. Če pa posežejo v kreativno vizijo, znajo biti rezultati slabi.
Še vedno sem na primer mnenja, da Bioware ne bi smeli spremeniti izteka Mass Effecta 3 le zato, ker je skupnost predlani izbruhnila v negodovanju. Novi, naknadno dodani zaključek ji je bil pogodu, a to smrdi po manku hrbtenice in kompromitiranju vizije s strani 'tujcev'. Mi te igre nismo nosili v sebi, nismo je rojevali, ne čutimo je intimno, ni naše dete. Ne dojemamo je kot umetniško delo in izraz avtorstva, marveč kot tržni izdelek, ki naj nas zadovolji. Morda je celo ne razumemo.
Zato se mi zdi, da so najmanj problematični tisti zgodaj dostopni izdelki, kjer so razvijalci prepoznali točko, do koder še dovolijo vpliv skupnosti, in je niso postavili pregloboko. Kaj se bo izcimilo, pa je navsezadnje odvisno od vsakega projekta posebej. Manjka jih ne, poglej na Steam in se čudi. Med njimi je tudi Carmageddon: Reincarnation, nadaljevanje znamenite dirkaške arkade s krvjo in črevci na vetrobranskem steklu, katere razvijalci dejansko delajo veliko reklamo za letošnji early access.



Za realistično dirkalno igro Assetto Corsa ustvarjalci skrbijo zgledno. S Steamovimi avtomatičnimi zaplatami sproti pilijo fizikalni model, trebijo hrošče in vnašajo nove avte ter proge, med katerimi se bo znašla tudi Nordschleife. Projekt bodo stalno dograjevali tako avtorji kot skupnost z modi.

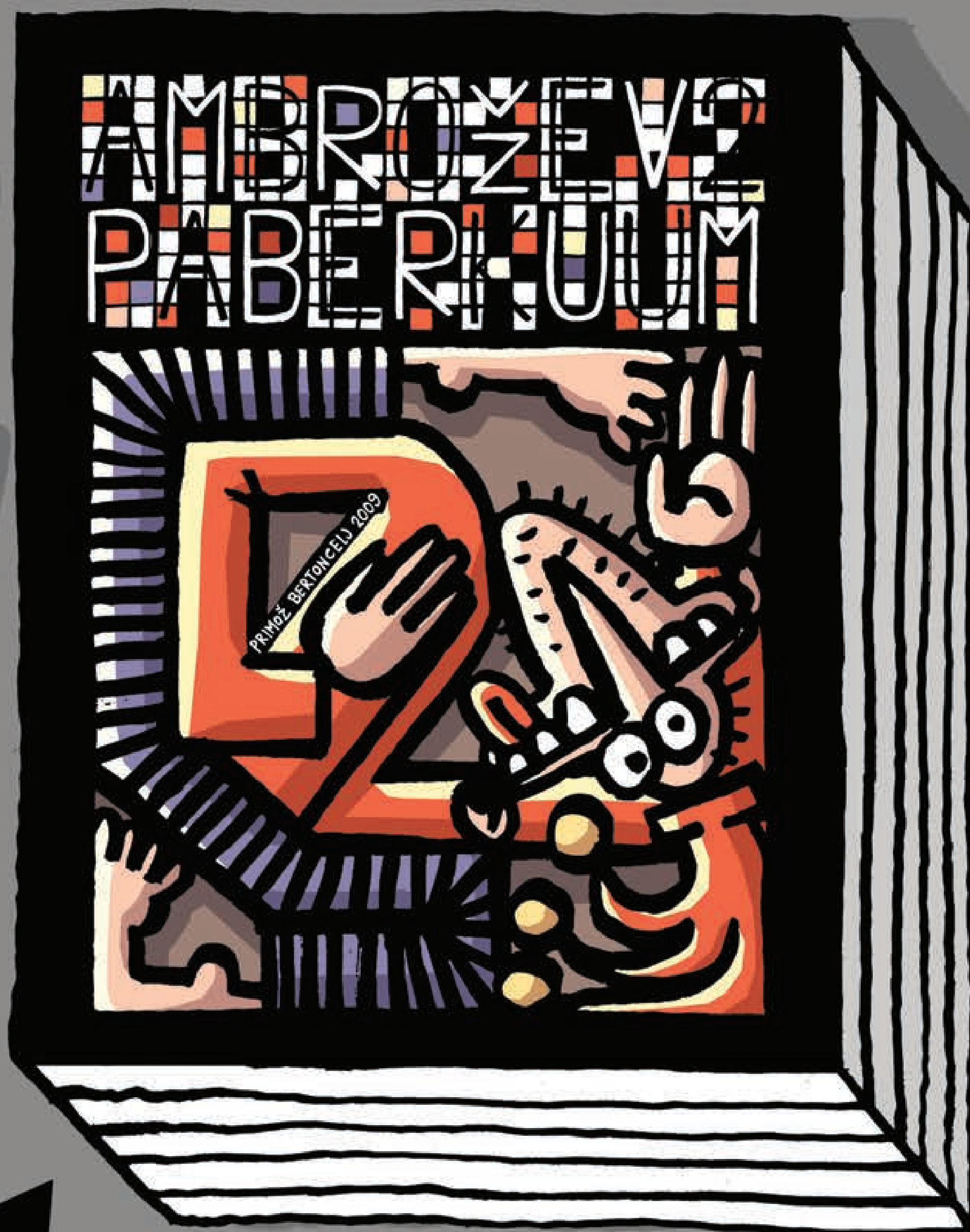
Po eni strani je štimunga glede zgodnjih dostopov dobra, avtorji se trudijo in ljudje imajo zanimive predloge. So pa tudi taki, kjer se vprašaš, zakaj so izdelovalci pustili službo v tovarni mortadele in šli delat softver. Na primer avantura Broken Age proslavljenega Tima Schaferja (!), za katero je njegovi skupini Double Fine uspelo potrošiti 2,5 milijona evrov s Kickstarterja (!), zato jo bodo prvo polovico (!) začeli kmalu prodajati v early accessu. Dejstvo je, da nikdar ne veš, kaj boš dobil in da kupuješ mačka v žaklju, ki je lahko eleganten leopard ali kilavo, brljavo mače.
Naj bodo rezultati še tako dobri in prijem koristen za izdelovalce, je za stranke early access v končni fazi nov način, kako do njih pride nedokončan softver. Čemur se ne gre čuditi, saj je to za krasni novi svet običaj. Polizdelka sta celo playstation 4 in xbox one, kaj ne bodo igrice, ki jim ob izidu radi manjkajo ključni sestavni deli. Je torej daleč točka, ko bodo alfa, beta, release candidate, early access in 'finalna različica' praktično eno in isto? Upam, da ja. Bojim se, da ne.



Po Elite z razmikom več desetletij prihaja Starbound. V objemu prijetne pikslaste grafike bomo z ladjo vandrali po vesolju in obiskovali neskončno število sproti (proceduralno) ustvarjanih planetov, kjer bomo tolkli domorodce, jim plenili kolibe in polnili skvo z nesveto spermo. Dokler ne bo prišel kak drug nadebudni pirat-trgovec-pustolovec in nas plazemsko upepelil. Za 14 evrov si na Steamovem early accessu že deležen delujočih osnov, ki jim bodo razvijalci dodali še mnogokaj, od izboljšanja boja, ki je v tej fazi robotsko nezanimiv, do vesoljskih bitk z možnostjo vpada v sovražna plovila. Igra je zelo priljubljena in skupnost naravnost bruha predloge, imam pa občutek, da avtorji že zdaj natanko vedo, kaj hočejo narediti. Le $ potrebujejo.

MOJE IME JE AMBROŽ.
SEM KORENJE. KAJ
TI ŠE NI JASNO?





„AMBROŽEV PABERKUUM 2" JE TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV. NA 183 STRANEH SO V NJEJ ZBRANI STRIPI OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188. ZBIRKO LAHKO ZA 25 EUR NAROČIŠ NA JOKER@JOKER.SI

CENA POLEG SAME ZBIRKE VKLJUČUJE ŠE POŠTNINO IN PA DOŽIVLJENSKI, PRENOSLJIVI (POD POGOJEM, DA STE STALNO NASELJENI NA ANTARKTIKI) IN BREZ OPOZORILA OB VSAKEM TRENUTKU ARBITRARNO RAZVELJAVLJIVI ODPUSTEK ZA DOZDAJŠNJO NE-NAROČITEV TE ZBIRKE, KAR JE PRAV ZARES IN BREZ DVOMA EDEN RESNEJŠIH PREKRŠKOV ZOPER RED VESOLJA.

2013 velika tatvina časa

Sneti pred selfieji, bančnimi mahinacijami, davki in fufljo Miley Cyrus vreščе zbeži med teroriste, zombije in čefurje. Toplo mu je pri srcu, ko ga hočejo vsak po svoje pokončati. Pri njih zmerom ve, kaj in kako.

Če se z industrijo iger ne ubadaš redno in intimno, zlahka prezreš, kako velikanska je postala in kako odporna je na pretrese. Po davnem fiasku 1983, ko je sama sebe z nekvaliteto ustrelila v šupak, se je spametovala in praktično le še raste. Pred desetimi leti je bila v svetovnem merilu vredna 18,5 milijarde evrov, pred tremi leti 48 milijard, do leta 2017 naj bi dosegla okroglih 60 milijard. Za primerjavo: proračun Slovenije za 2014 znaša 8,4 evrske milijarde. Ejga, resen gnar je v teh igrcah.

To se je nadvse očitno pokazalo, ko je 17. septembra prispel Grand Theft Auto V. Nasilna in sarkastična akcijada v odprtem svetu je kljub temu, da številnim igralcem dol visi za njeno kritiko Amerike in hočejo predvsem noreti z avti ter streljati, postavila vsakovrstne rekorde. Najprej za najhitreje prodajano igro v štiriindvajsetih urah s 586 milijoni evrov prometa (okrog 11 milijonov izvodov), s čimer je presegla Call of Duty: Black Ops 2. Kakor je tudi prav, saj ni pripeta na letni cikel. V treh dneh je nato zaslužila dolarsko milijardo oziroma tri četrt milijarde evrov, v šestih tednih po izidu pa je Rockstar v trgovine razposlal skupaj 29 milijonov kosov. Veliko večino je spravil v promet. Druga najbolje prodajana igra leta 2013 v svetovnem merilu je bil Call of Duty: Ghosts (12,5 milijona), tretji Pokemon X/Y (8,3), četrta FIFA 14 (8,2 milijona) in peti Battlefield 4 (5,3 milijona). Sledijo Assassin's Creed IV: Black Flag (4,2), Call of Duty: Black Ops 2 (skoraj toliko), The Last of Us (3,8), Animal Crossing: New Leaf (3,6) in Monster Hunter 4 (3,1). Pri tem niso upoštevani digitalni izvodi na Steamu, PS Storu, Xbox Livu in ostalih neotipljivih tržnicah. O cifrah izdajatelji ne govorijo, niti iger v tej obliki ne prodajajo po znižanih cenah, da se ne bi zamerili tradicionalnim štacunam. Merilna pagina VGChartz, ki vodi tovrstno statistiko, meni, da fizična prodaja obsega 70 odstotkov skupne.



GTA5 so delali tako, da so najprej naredili obširen in naraven svet. Potem so vanj umestili like in na kraju udejanjili misije. Nekoliko več globine ne bi škodilo, a to je tipično za igre v odprtem svetu.

Nabito polni obešalniki

Količina izdelkov je bila lani epska. Čeprav imaš le PC, si bil na Steamu vsak teden deležen ducatov novosti. Prištej sobne in ročne konzole in cifra dodobra nabrekne. Ob upoštevanju telefonov, tablic, Facebooka, igričk v brskalnikih, poizdank in prebarvank pa množica postane nepregledna.
Ob tem je stereotip gejmerja kot neprilagojenega najstnika z debelimi očali, ki zaradi levelanja ne stopi iz domače kleti, itak že zdavnaj zbledel. Nekateri so res trolovski, hobitovski in (h)odorjevski. A na splošno v razvitih deželah danes igra staro in mlado, doma in na poti, na fiksnih in prenosnih zaslonih, samo in v družbi, nepovezano in povezano, on, ona, ono in oné. Celo zdaj, ko je wii v zadnjih zdihljajih in je opletanje z rokami pred ekranom zvečine utonilo v pozabo. Če masovni mediji tega ne prepoznajo, kot se dogaja pri naših, to ne pove nič slabega o gejmerjih in gejmingu, temveč o njih.



Slovenski distributer pravi, da so v promet spravili 3000 Farming Simulatorjev 2013, ki je poleg za PC izšel še za sobne konzole. Je pač igr(ic)a za slehernika, ki prija podalpski kmečki duši.

Že zaradi gole količine iger torej naš izbor 'najboljših' iger minulega leta ni in ne more biti odločujoče ultimativen. Predvsem gre za prepoznavanje kvalitete, ki je je bilo ob izteku dobe PS3 in xboxa 360 nenavadno veliko. In za nasvet, česa po našem mnenju ne gre spregledati, če si lastiš ustrezen sistem. Večina navedenih naslovov je dostopnih na računalniku (GTA tja nedvomno pride letos), dočim PS3, vita, wii U in 3DS niso tako dragi in čudaški, da bi moral ob njih omembi rejdžati. Saj smo vendar leta 2014, ne 1985, ko smo se preklali, če je boljši spektrum ali komodorc!
Rezultati ankice na Joker.si, kjer je favorite izbiralo več kot tisoč klikačev, drugače kažejo, da je našo glasovalsko publiko najbolj navdušil GTA5 (37 %). Sledijo Bioshock Infinite (21), The Last of Us (19), Assassin's Creed IV (13), Tomb Raider (13), Starcraft 2: Heart of the Swarm (12), Metro: Last Light (11) in Dota 2 (10). Oziroma kategorija 'nekaj drugega' s 26 %, kar potrjuje obširnost področja. Battlefield 4 je segel do 9 %, CoD: Ghosts do 4 in NFS: Rivals do 1. Najbolje prodajane igre v slovenskih trgovinah pa so bile GTA5, FIFA 14, Call of Duty: Ghosts in, seveda, Farming Simulator 2013.

Novi naskok na dnevno sobo

Ob lansiranju Grand Theft Auta V je bil osrednji medijski dogodek minulega leta prihod nove generacije drkalic. Poudarjam, da medijski, kajti kar se igranja tiče, se je ob tresenju gore rodila miš.
Tako po Microsoftov xbox one kot Sonyjev playstation 4 smo šibali zarana na jesenska dneva izida v tujini (XBO k nam ni, PS4 pride 29. januarja). Močna sta kot dokaj sodoben PC, kar je kul, in sta mu po-



HEARTHSTONE Blizzard naredi malo špilov, a tisti, ki jih, dvignejo veliko prahu. Prav to velja za Hearthstone: Heroes of Warcraft, instantno privlačno igranje digitalnih kart, ki je Magic: The Gathering poenostavilo in usmerilo do te mere, da ga v nekaj minutah pokapira vsakdo. Spletna, v osnovi brezplačna in v večigralstvo usmerjena igra je štartala lani in je v zaprti beti. Toda ljudje so pripravljeni za ključe plačati po več deset evrov in se kar tresejo, kdaj se bodo odprla vrata splošni publiki ("kmalu"). Spočetka ljubiteljski projekt skupinice kvartopirskih navdušencev znotraj Blizzarda bo za to tvrdko letos kura, ki nese zlata jajca. Pričakujemo nove karte in mehanike igranja, močnejšo enoigralsko plat, bogato nagrajene turnirje …

MIKROTRANSAKCIJE Kupovanje vsebine za drobiž, kar pomeni izraz mikrotransakcija, je že davno našlo pot v velike naslove, za katere daš 50, 60 ali celo več evrov. A pravi vulkan nezadovoljstva je izbruhnil, ko se je koncem lanskega leta izkazalo, da je Microsoft mikrotransakcije vdelal v večino svojih iger za xbox one, od F2P Killer Instincta prek Forze 5 do polnocenovnega Rysa. Nakar je kupovanje avtomobilov za pravi denar pogledalo še iz Gran Turisma 6. Na napredovanje to ni vplivalo, a jasno je, da kakor letijo muhe na drek, gredo kapitalisti na keš. Mikrotransakcije so preprosto eden od minusov tega, da je industrija tako zrasla.





OUYA je mikrokonzola na osnovi operacijskega sistema Android. Z Amazona jo je moč dobiti za okrog 130 evrov, vendar se to le sliši poceni. Gre za čudaški sistem s slabim kontrolerjem in številnimi luknjami v uporabniški izkušnji. Minuse smo popisali v Jokerju 242 in ouya ni bila tržni uspeh. Zanjo so na Kickstarterju zbrali dobrih šest milijonov evrov, toda izven navdušenskega kroga se je zanjo odločil malokdo. Slično je flopnilo nekaj drugih mikrokonzolic, kot je gamestick, tako da je bilo 2013 do vsega tega koncepta jako neprijazno.



PREBARVANKE Posebna kategorija predelav so HD-inačice starih špilov, ki so jim z olepšano grafiko vdihnili novega življenja. Vse po vrsti niso navdušile, na primer Age of Empires 2 HD, Doom 3: BFG Edition in Tony Hawk HD. Določene pa so se uveljavile kot prave mojstrovine, ki cikajo na brezčasnost kakovostnega dizajna – zlasti če so jim ustvarjalci poznavalsko in z občutkom segli v jedra. Izpostaviti velja odlični japonski frp Kingdom Hearts HD 1.5 Remix, nadgrajeno Zeldo: Wind Waker HD in, jasno, erpege naše mladosti Baldur's Gate II Enhanced Edition. Vnovično igranje kvalitetnih preplekank ni toliko obujanje spominov kot novo doživetje, ki ga gre na vsak način priporočiti tudi mlajšim.



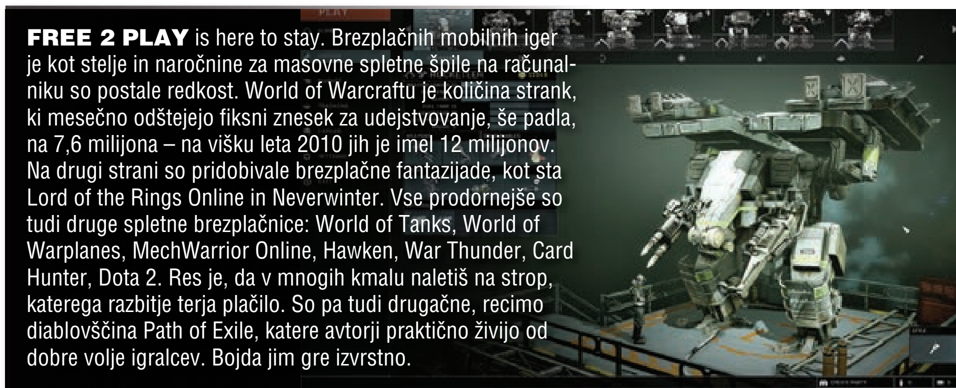
INDIE Manjše, cenejše igre so lani doživele nov porast in so stalnica na vseh igralnih napravah. Pri tem hitro spregledaš, da je njihova uveljavitev tesno povezana s tehnološkimi trendi. Analitiki za letos in 2015 napovedujejo nadaljnjo krepitev prodaje tablic, telefonov in šibkejših prenosnikov, klasičnim notebookom in desktopom pa prerokujejo krčenje. Gibanje je enako že vse od 2012. Tudi zato je na Steamu toliko raznoraznih neodvisnic, ki so marsikdaj prodornejše in zanimivejše od AAA-naslovov. Konzolne platforme ne zaostajajo, kajti tako Microsoft kot Sony in Nintendo se v novi generaciji nadvse dobrikajo indie razvijalcem. Jonathan Blow, avtor proslavljenega Braida, bo svoj novi projekt The Witness sicer storil za PC in iOS, vendar ga primarno oglašujejo kot izdelek za PS4.



PREDELAVE Če odštejemo Nintendove platforme, je vse manj pomembno, kateri sistem si lastiš, kajti ekskluzive so v padcu. Predelav s konzol in drkamožev na PC in obratno kar mrgoli, zlasti na Steamu se rade pojavijo kot strela z jasnega. Računalniki so tako dobili konverzije Castlevanie: Lords of Shadow, King of Fighters XIII, Revengeance, Pixeljunk Shooter in kupa drugih. No, najbolj posebna predelava je šla v nasprotni smeri. Ko je Diablo III skočil na PS3 in xbox 360, je pridobil izmikanje, s katerim se je akcija nekoliko spremenila, medtem ko je odsotnost dražbene hiše povrnila smisel loot dropom. Štiri pike višja ocena na konzolah ni naključje.



ZOMBIJI so v novejših igrah pogostejši sovražniki kot teroristi, alieni in nacisti skupaj. Zgolj v tem Jokerju sta dva opisa z njimi v glavni vlogi. Daleč najbolj pogosta je bila tudi lani klišejska starinska oblika počasnih tavajočih trupelc, ki so nevarna od blizu in masovno. Ni težko ugotoviti, zakaj – taka 'umetna pamet' ne zahteva veliko programerskih spretnosti, medtem ko bi hitrejši, bolj krvoločni in prefrigani zombaklji po zgledu filma 28 Days Later terjali več napora. A očitno se jih publika še ni naveličala in navdušeno plačuje celo za nedokončane gnijoče projekte, kot sta Project Zomboid ter DayZ.



FREE 2 PLAY is here to stay. Brezplačnih mobilnih iger je kot stelje in naročnine za masovne spletne špile na računalniku so postale redkost. World of Warcraftu je količina strank, ki mesečno odštejejo fiksni znesek za udejstvovanje, še padla, na 7,6 milijona – na višku leta 2010 jih je imel 12 milijonov. Na drugi strani so pridobivale brezplačne fantazijade, kot sta Lord of the Rings Online in Neverwinter. Vse prodornejše so tudi druge spletne brezplačnice: World of Tanks, World of Warplanes, MechWarrior Online, Hawken, War Thunder, Card Hunter, Dota 2. Res je, da v mnogih kmalu naletiš na strop, katerega razbitje terja plačilo. So pa tudi drugačne, recimo diablovščina Path of Exile, katere avtorji praktično živijo od dobre volje igralcev. Bojda jim gre izvrstno.



Playstation 4 stane 399 evrov in k nam pride 29. januarja, dva meseca po evropskem lansiranju. Z močjo in podobo je navdušil, s softverom in funkcijami manj. Nove igre bodo resneje začele pritekati spomladi. Zaplate? Kdo ve.

dobna po arhitekturi. Toda nabora iger zanju sta nas pustila nekam hladne. Levji delež jih je narejen za oba, in sicer gre za lepše verzije naslovov za staro generacijo, naj gre za Fifo, Assassina, Ghosts ali Battlefield. Playstation 4 ima od ekskluziv zelo dobri digitalni Resogun, povprečni Killzone: Shadow Fall in nesrečni Knack. Xbox one je številčnejši z Dead Risingom 3, Forzo 5, Ryse: Son of Rome, Crimson Dragonom, Killer Instinctom in Peggle 2. A nič od tega ni tako slastno, da bi si moral na vsak način olajšati denarnico za najmanj 400 do 500 evrov. Sploh ker sta izdelka očitno nedokončana – saj še mp3jev na znata predvajati, kaj šele filmov v Sandokanovih kontejnerjih! Čakamo na zaplate, hude naslove in izkoristek naprednih funkcij. Na primer touchpada na kontrolerju za PS4 in izboljšanega kinecta, ki se ni zazdaj izkazal ne glede zamika, ne iger.

Povej mi, kar mi gre

Podoba in zvok sta s prihodom PS4 in XBO napredovala in bila v 2013 na splošno na visoki ravni. Z naklonjenostjo pomnim tako apokaliptično okolico v The Last of Us kot gusarske pesmi na krovu ladje v Black Flag, ki so ustvarile izredno vzdušje. A najbolj sem začutil povezavo zgodbe in interaktivnosti. Ta naveza je močnejša kot kadarkoli in zdi se mi, da so se igre še za konkreten korak približale vsebnosti, sporočilnosti ter umetniškosti drugih medijev.



Beyond je prelomen v podajanju štorije, predstavitvi in kakovosti likov. Toda razočara skopa igralna vrednost. 70 evrov za bolj kot ne gledanje pa je visoka cena. A vseeno 'ogled' Beyonda nadvse priporočamo, če si ga le imate možnost kje izposoditi.

Kot primer literature v interaktivni obliki se je vzpostavila PCjeva prvoosebna neodvisnica Gone Home (Joker 243). V njej smo vandrali po hiši in z ogledovanjem predmetov spoznavali pripoved o izginuli družini. Pristop je bil nelinearen, sami smo izbirali, kaj bomo kdaj storili, in na lastno pest določali tempo pritoka informacij. Medij nas ni silil, naj se nam mudi, sami smo si jemali čas, da smo brali pisma s strašnimi skrivnostmi, hkrati pa izkusili vzdušje v zapuščeni stavbi.
V bistvu je šlo za roman, le da so bila tisto, kar povezuje in dopolnjuje strani, naša dejanja. Če je bil Gone Home literatura, pa je bil Beyond: Two Souls za PS3 film v interaktivni obliki, ki je obravnaval življenje mladenke z nadnaravnimi močmi. Z naprednim zajemom gibanja in obrazne mimike ter za špile neverjetnim izražanjem čustev je bil videti izredno naraven in pristen. Vključitev igralcev Ellen Page in Willema Dafoea je le še poudarila filmskost.

Obema je manjkalo tisto, kar pričakujemo: igranje. Ko kupimo špil, se nadejamo, da bodo vrednost potrdili igralni gradniki – prstne spretnosti, akcija, trud. Tako veli tradicija in tega smo navajeni. Če nam igra postreže z druge sorte prijemi, gledamo izpod čela, in tudi naš opisovalec Beyonda je. Zlasti ker Two Souls kot špil izpade manj napreden kot predhodnik Heavy Rain. Manj je vejitev in mnogo odločitev nima vpliva. Toda moštvu Quantic Dream je v izkustvenem smislu uspelo udejanjiti pretresljivo, čustveno pripoved o mladenki in njenem paranormalnem 'prijatelju'. Ta je istočasno njen blagoslov in prekletstvo, zaradi katerega ima dekla vse prej kot običajno življenje. Igrala se ni kaj dosti, se je pa gledala, poslušala in čutila.
Ker so špili vse širši medij, mnogi iščejo prav to. Da sedejo pred televizor, izključijo bebav reality show in pricinijo 'igro' z obširno štorijo, a nizko ravnijo interaktivnosti ter izziva. Ta baža igralca in igranja bo letos le še močnejša.



Domišljijsko stripovski The Wolf Among Us je bil ena izmed mnogih epizodnih iger. Ta trend se ni začel lani, je pa postal običajen način peljanja obsežnejših zgodb, zlasti pri avanturah.



Grand Theft Auto V (J243, 90) Rockstar za PS3 in xbox 360

"Michaelova žena se onegavi z mojstrom joge, starleta nastavlja rit učitelju penisa, ee, tenisa. American dream – it's FUCKED!"

Je zvezda GTA V gromozanski svet, ki obsega tako živo mesto kot podeželsko okolico, gozd, morje in še kaj? So to trije samosvoji liki z norim Trevorjem na čelu, ki jih združi lopovska usoda? Gre najbolj hvaliti krasno vzdušje, ki ameriški sen prerešeta z vročim svincem in zveriženo pločevino premnogih ubojev ter nesreč? Ali morda bogato spletno plat, pravzaprav lastno igro s cilji, ki se dinamično menjavajo? Dilema je nepotrebna, kajti vse hodi z roko v roki v tem izvrstnem peskovniškem izdelku, ki je glupa igrica le na površju. Kljub nekaterim minusom si GTA5 zasluži poslednji drobec neverjetnega tržnega uspeha.



Super Mario 3D World (J245, 90) Nintendo za wii U

"Ko me vprašajo, katero igro najbolj priporočam za vse rodove in spole, je lahko iskren odgovor le en: Maria."

Mario je večno enak: debelušen vodovodar, ki s sprejetim naborom veščin skače po pisanih planjavah med gobicami, princeskami in po Bowserju, da pride do kola z zastavo. Kar se spreminja, so situacije, ki jih mora premagati. In te so v 3D Worldu nadmočno oblikovane. Nintendovi dizajnerji, ki so prvikrat delovali brez Miyamotovega pokroviteljstva, so izsanjali na ducate navdušujočih prijemov, od mačje suknje do množenja v več likov. A tisto, okrog česar bi drugi avtorji zgradili celo igro, so tu le delčki v toboganu platformske svežine, ki ga presegata le Galaxy 2 in Mario 64. Fantastično.



Brothers: A Tale of Two Sons (J244, 90) 505 Games za PC, PS3 in X360

"Eskapizem spoji z umetnostjo, obenem pa ne pozabi na igranje in nenehno prijetno preseneča, vse do fantastično ganljivega finala."

V akcijski avanturi Brothers smo skozi pravljično deželo na inovativen način hkratno vodili dva brata. Prvikrat je bila igralska mehanika tako brezšivno vpletena v zgodbo, da si dobesedno fizično čutil vez med likoma. Na skakalniško-ugankarsko potovanje sta odrinila, da bi rešila hudo bolnega očeta. Meri le toliko kot konkreten film, česar pa mu ne gre zameriti. Dolgčas ni niti trenutek, prijemi se ne ponavljajo in za vsakim vogalom je nekaj frišnega. Enkrat zmajarjenje ali plezalništvo, naslednjič prelisičenje trola in raziskovanje prelestne pokrajine. Vse to za neodvisniških 14 evrov v digitalni distribuciji.



Dota 2 (J241, brez ocene) Valve za PC

"Dota 2 je namenjena ljudem, ki so radi mojstri igranja in z ubijalskim instinktom potolčejo človeške nasprotnike. Pri tem se malokaj tako izkaže."

Na mestu je dvom, ali si prostor med najigrami zasluži naslov, ki je povzetek starega moda in klonov, ki so mu sledili. Toda statistika pove, da je Dota 2 z naskokom najbolj igran naslov na Steamu, z več kot pol milijona igralci *hkrati*. Valvu je uspelo odlično izpiliti recept večigralskih aren s heroji, ga preobleči v fletno podobo in posaditi na trdne nalinijske temelje. Rezultat je izzivalen spretnostni špil, ki začetnika tri(deset)krat rukne okoli ušes, a ogromno poplača, ko vanj dovolj vložiš. Največja pohvala pa je, da kljub free to play poreklu ne zahteva tlake. Tekmeci, učite se.



Bioshock Infinite (J237, 89)

2K Games za PC, PS3 in xbox 360

Kot prvoosebna streljanka s frpjskimi elementi je tretji Bioshock zelo soliden. Tisto, kar ga dvigne na nivo celokupne odličnosti, sta slastna izvedba z vrhunsko domišljenim alternativnozgodovinskim svetom med oblaki in odlična zgodba. V fabulo so prefinjeno vpeti dogodki iz prave in izmišljene hištorije, na koncu pa igra skozi mnoge pretresljive osebne usode nastavi ogledalo tako Ameriki kot vsemu zahodnemu svetu. Bioshock Infinite bi lahko učili v srednjih šolah.



Animal Crossing: New Leaf (J240, 89)

Nintendo za 3DS

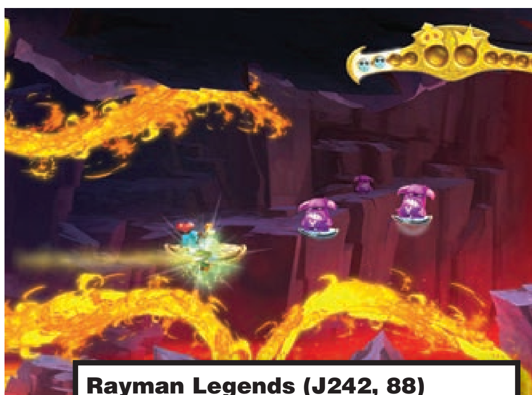
Igre so rade udejanjene tako, da nas stalno usmerjajo k ciljem, za katerimi se ženemo. Tudi v simsovskem New Leafu si lahko življenje v pisani vasici naredimo garaško in pridobitniško. Navsezadnje smo župan in služba od nas terja, da odredimo davke ter odpiralni čas trgovin. A srž te izredno nalezljive igre je drugod – v pogovorih z značajsko raznolikimi vaščani, v sprehodih in v radosti, ko se med vejami zasvetlika popoln sad. Skratka, v oddihu.



Gran Turismo 6 (J245, 88)

Sony za PS3

Forza 5 ima bolj realističen vozni model, obžalujemo manko poškodb in umetno pamet na elastiki, preveč je avtomobilov iz dobe PS2. A Gran Turismo je tudi v šesti inkarnaciji dosežek, sploh upoštevaje, da teče na skoraj deset let starem hardveru za dva stotaka. Igra je prvak po količini prog, bolidov in načinov udejstvovanja, med katerim so vožnja po dežju in v temi, rally ter povsem noro šofiranje po Mesecu. To je pravi simulator vožnje. To je vizija Gran Turisma.



Rayman Legends (J242, 88)

Ubisoft za PC, PS3, X360, wii U in vito

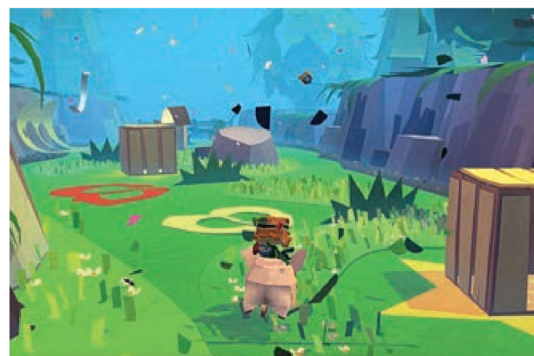
Novi piš vetra v zatohlo močvirje zombijskih in alienskih neprijateljev Zemlje je še bolj risankast in ukelelast kot toplo sprejeti Origins. Skakalni nadzor brezude žwali je preprost, zato odličnost ustvarijo nivoji in prijemi. Ne gre le za to, da šibaš na desno in se prebijaš čez ovire, temveč marsikdaj raziskuješ večje nivoje, se skrivaš in se ubadaš z dinamično fiziko. Čista ploščadna uživancija, ki jo preseže le Super Mario 3D World. A ta je omejen na wii U, Rayman pa je povsod.



The Last of Us (J239, 87)

Sony za PS3

Podobno kot je Bioshock Infinite solidna streljanka, ki jo na višji nivo dvigneta zgodba in vzdušje, je Last of Us spodobna tiholazna akcijada, povezana z zares slastno izvedbo ter štorijo. Temačna, resna postapokaliptična drama te postavlja v igralne situacije, kjer je treba dostikrat previdno manevrirati med cvetačastimi zombaklji. Proti koncu se začne to že kar ponavljati. A metaforična pripoved in izvrstni liki preprečijo večji zdrs kvalitete.



Tearaway (J245, 87)

Sony za vito

Avtorji Malega velikega planeta so vnovič dokazali, da jim ne manjka domišljije. Začarali so nas z lepo zgodbo, kjer se prepleteta pravljičen papirnat in dejanski svet. V njem nadzorujemo možicljasto kuvertico, ki nam želi predati sporočilo in ji na poti pomagamo s premišljeno rabo vitinih vhodno-izhodnih možnosti. Čeprav je Tearaway v osnovi dosti staromodna arkadna ploščadna igra, nudi raznovrstno in edinstveno izkušnjo, kakršne izven vite ni.



Europa Universalis IV (J243, 87)

Paradox za PC

Nadaljevanja so ponavadi prežvečene inačice predhodnikov in redko preboji. Zgodovinska strategija Europa Universalis IV spada v drugo gručo, saj se v njej poklopi mnogo stvari. Vmesnik ti naposled omogoči igranje, namesto da bi te oviral pri njem; prikaz novoveških držav je ravno prav globok, da je zanimiv in ne zatežen; in končno je tu stabilno večigralstvo. Rezultat je globoka strategija, ki jo igraš z užitkom in ne muko ob zretju v navodila.



Papers Please (J243, brez ocene)

Lucas Pope za PC

Kako lahko igra žalobnega videza, ki ga spremlja še bolj turobno svirkanje, v sebi skriva tolikšno globočino? Tako, da je zoprno, enolično štempljanje obrazcev na zaslonu le vrh ledene gore. Kar šteje, se odvija v tvoji glavi, ko se pričneš nezavedno spraševati o usodah pikslastih stričkov in tet, ki se vrstijo pred tabo, o smiselnosti lastnega početja in paralelah z resničnim življenjem. Papers Please je vrhunski psihološki test igralčeve človečnosti.



Heroine's Quest (J246, brez ocene)

Crystal Shard za PC

Ta fanovska pustolovščina navduši v vseh pogledih. Resda se zgleduje po antikviteti Quest for Glory, vendar ima lastno vsebino, ki je mojstrsko, obilno in celo poučno zgrajena okoli nordijskih legend. S količino igranja, skrivnosti, ugank, prijemov in predvsem rešitev pa vzornik gladko preseže. Za povrhu so vsi dialogi govorjeni. Medtem ko bi večina, celo staroste obrti, za tak projekt težila na Kickstarterju in ga nato prodajala, je Junakinjin kvest zastonj. To pa je GOTY!

Sneti: riž v zosu

Odkar pomnim, mi dogajajo igre japonskega porekla. Najbolj zaradi pristopa k igranju, kajti zdi se mi, da ravno one najbolj vztrajajo na globini. Pa tudi zato, ker so narejene perfekcionistično in s pozornostjo do detajlov. Resda se jih preveč uklanja tlaki. A vsako leto se nabere par izpostavitve vrednih tokijskih naslovov. Trije taki so letos na lestvici: Super 3D Mario World, Gran Turismo 6 in Animal Crossing: New Leaf.

No, moji duši so prijale še druge japanske predstavnice. Spomnim naj na eno najboljših hodi-v-desno pretepačin Dragon's Crown (85), na odlični dvorazsežni New Super Mario Bros. U (86), na vrhunski jrpg Persona 4: Golden in njegov borilni odvrtek Persona 4: Arena (85), na zajebanega Monster Hunterja 3 Ultimate (85), na vznemirljivo sekljačino Metal Gear Rising: Revengeance (81), na kar dve Zeldi – A Link Between Worlds (85) in HD-inačico Wind Wakerja ter, seveda, na taktično arkado The Wonderful 101. Vsaka od teh titul si lasti dovršeno mehaniko in nudi veliko za denar.

Logično je, da so v Sloveniji japonski špili malo čislani in slabo prodajani. Povečini domujejo na konzolah, v nemalo primerih so preveč hecni za naš splošni trg in niso res usmerjeni v spletno večigralstvo. Kljub temu pa upam, da smo z opisi koga navdušili in pripravili, da jih je preizkusil, kajti lanska bera riža je bila obilna in slastna.

LordFebo: klavrna bera

Moje igrarjenje ni tako bogato, kakršnega bi si želel, in še manj takšno, kakršno bi v idealnih razmerah pritikalo uredniku našega občila. Nore zabave, Dominikanke, bele črtice in haza~~rd Dete, putika, obilica drugega dela, nuja po igran~~ju neprivlačnih izdelkov in domala ekskluzivna zasedba dnevne sobe s strani drugih članov familije pač terjajo svoj davek.

Moje igralne urice se v resnici začnejo šele okoli desetih, ko kljub 4K 55-colniku ždim v svojem PC-kotičku s slušalkami na betici. Če izvzamem špilanje po dolžnosti, kjer so po vloženem času v 2013 prednjačili Skyrim in dvojica enhansanih Baldurjev, sem se še največkrat zabaval z otroškimi in družabnimi igricami. Konkretno to pomeni kviz Buzz in muvalnico Start the Party na playstationu 3, Nintendo Land na wiiju U, pa lego igre v dvoje. Kajpakda sem za lastno izobrazbo preizkusil marsikateri špil, od Crysisa 3 prek Gran Turisma 6 do GTA5 in Assassina. Slednjega zato, ker sem odpotoval v Nassau. A na žalost za tovrstne svetove kljub privlaku nimam dovolj časa. Bom moral nekje poneveriti kakšen milijon in spraviti par ljudi na kant, da me bodo dali za sedem mesecev v zapor. Potem se bo morda moja čakalna vrsta iger, filmov in knjig malce skrajšala.

Omembe vredno je bilo drsanje po tablici, kjer sem ob iskanju izdelkov, ki bodo istočasno navdušili sedemletnico ter zadovoljili moje zajebane kriterije, našel kar precej zanimivih (skritopredmetnih) miselnic. Najboljša med njimi je brez dvoma Tiny Bang Story, sledijo pa Anka, Grisly Manor, The Lost City in naslovi firme G5, na primer Nightmares from the Deep. Škoda, da je takih 'pustolovščin' komaj kaj in vsi raje delajo virtualne lepotilne salone, prodajalne hamburgerjev in vsesortne klone SimCityja. Free to play, jasno. (Kar rdeče točkice dobim zavoljo tega novodobnega poslovnega modela.)

Moja igra leta? Lego City Undercover. Razočaranje leta? Beyond. Ne oporekam mu doprinosa k dojemanju interaktivne zabave, vendar sem pričakoval igro (poudarek na besedi igra). Najbolj obetavna zadeva? Najbrž Shadows of Mordor.

Kavbojc: mali veliki

Zadnje čase se težko ogrejem za marsikaj. Milijonski naslovi velikih razvijalskih hiš se me težko dotaknejo. Izjema je Nintendo, saj Mario vedno dostavi uživantski koncentrat igranja, s prostranim svetom Zelde pa se po raznolikosti dežele in razgibanosti igranja ne more kosati noben Skyrim. Hladen ostajam zaradi manka novosti in vseprisotnega občutka že videnega, zato je čudno, da mi najbolj dogajajo ravno ti neskončni nizi. Nintendo nekaj dela prav.

Podobno velja za mnogo indiejancev, ki se trudijo z neobičajnostmi. Zamisli v kleteh neodvisnežev je ogromno in vsake toliko se izvedba jako posreči. Velikani se prepogosto zanašajo na preizkušene recepte, odete v ekstravagantnejšo podobo. A razvijalski duh je v iznajdljivosti in manjši studiji nam strežejo s številnimi idejno bogatimi izdelki, ki očarajo z globino, navadno skrito pod preprostim površjem. Morda se pogumno in izvirno lotijo resne povesti, kot v Papers Please. Ali pa na doslej neviden način igranje tesno povežejo s tematikami, kakor je to storil pravljični Brothers: A Tale of Two Sons. Nadejam se, da se ne bodo spridili zaradi vmešavanja in umazanega denarja stricev iz ozadja.

Aggressor: metanje časa proč

Letos nisem preigral vseh velikih naslovov, ki bi si jih želel. Blazno bi hotel reči, da zato, ker sem počel produktivne reči. A bliže resnici bo resnoben sklep, da so mi preveč časa vzele zastonjske igre na spletu. V svojo obrambo naj povem, da jih je dosti takih, ki sem jih opisal, ali na to čakajo. Nobene po opisu ne igram več redno, bolj z zanimanjem opazujem, kako se razvijajo. Toda čas hrustajo hitreje kot Pac-Man tablete.

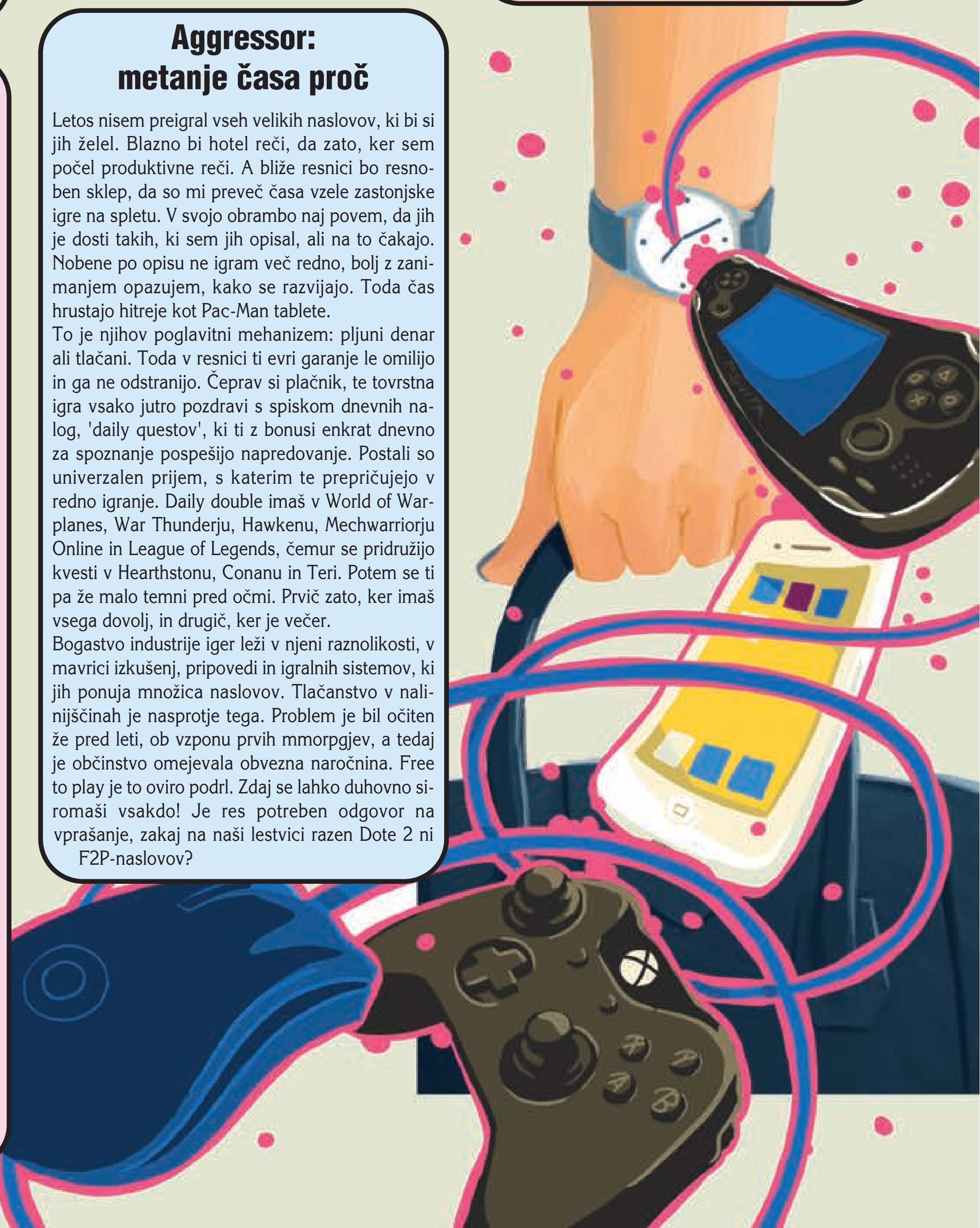
To je njihov poglavitni mehanizem: pljuni denar ali tlačani. Toda v resnici ti evri garanje le omilijo in ga ne odstranijo. Čeprav si plačnik, te tovrstna igra vsako jutro pozdravi s spiskom dnevnih nalog, 'daily questov', ki ti z bonusi enkrat dnevno za spoznanje pospešijo napredovanje. Postali so univerzalen prijem, s katerim te prepričujejo v redno igranje. Daily double imaš v World of Warplanes, War Thunderju, Hawkenu, Mechwarriorju Online in League of Legends, čemur se pridružijo kvesti v Hearthstonu, Conanu in Teri. Potem se ti pa že malo temni pred očmi. Prvič zato, ker imaš vsega dovolj, in drugič, ker je večer.

Bogastvo industrije iger leži v njeni raznolikosti, v mavrici izkušenj, pripovedi in igralnih sistemov, ki jih ponuja množica naslovov. Tlačanstvo v nalinijščinah je nasprotje tega. Problem je bil očiten že pred leti, ob vzponu prvih mmorpgjev, a tedaj je občinstvo omejevala obvezna naročnina. Free to play je to oviro podrl. Zdaj se lahko duhovno siromaši vsakdo! Je res potreben odgovor na vprašanje, zakaj na naši lestvici razen Dote 2 ni F2P-naslovov?

Quattro: izgubljen v preteklosti

Posel opisovalca je fin, ker imaš ves čas reden priliv vseh mogočih iger. Manj fino je, da nikoli ne prenehajo pritekati. Preigrati vse je podobno, kot bi hotel s slamico popiti jezero. Zato moraš izbirati. Na eni strani špile, ki te zanimajo osebno, na drugi take, s katerimi moraš biti seznanjen zaradi vpliva na industrijo in širitve strokovnega znanja. Ker se kup neprestano veča, prideš do točke, ko poganjaš igre izpred desetih let. Tedaj ugotoviš, da jim pravzaprav ne manjka nič in bi marsikatera lahko izšla včeraj, ne leta 2004.

Čeprav igralska PC-nadrasa tega nikoli ne bo priznala, je generacija konzol, ki se je formalno umaknila v ozadje, zakoličila standard sprejemljivosti, ki z lahkoto zdrži. Že nekaj časa ni nepréstane gonje za gigaherci in milijoni večkotnikov na sekundo ter menjave komponent vsake pol leta. Spet smo se lahko posvetili špilom. To se mi zdi povsem prav. Če lahko brez težav beremo več stoletij stare knjige in je Casablanca še vedno tako neminljiva kot leta 1942, si enako obravnavo zaslužijo špili. Dodaten bonus je, da lahko igre, ki so preživele test časa, dobim za drobiž. Zato uživam v Unchartedu, Witcherju, Alpha Protocolu. Od novih te dni poganjam edino GT6 in Path of Exile.



NAJODLIČNEJŠI BOJEVNIKI

Veliko nasilnih videoigric spremljamo skozi oči pripadnikov posebnih bojnih enot, katerih do zob oborožena podoba nam je domača. Toda specialci so v resnici med najbolj skrivnostnimi modernimi vojščaki. Aggressor osvetli počrnjene obraze najspretnejših ubijalcev.

Enaindvajsetega novembra 1970 ponoči je posadka taborišča za ameriške vojne ujetnike Son Tay v Severnem Vietnamu mirno spala. Bili so v varnem zavetju bližine glavnega mesta Hanoj, daleč stran od spopadov vietnamske vojne stotine kilometrov južneje. Le vzhodno od mesta so Jenkiji nekaj tečnarili z zračnim napadom, nič posebnega.

Toda omenjeni letalski napad je bil zgolj krinka! Z njim so Američani zaposlili hanojski sistem protizračne obrambe, da je spregledal napadalce iz druge smeri. Osemnajst minut čez drugo ponoči je nad taborišče s helikopterji prifrčal udarni oddelek posebnih enot, ki je do tja drzno letel na nizki višini nekaj sto metrov, da so ga hribi skrili pred vietnamskimi radarji. Začela se je operacija Kingpin, poskus reševanja okrog šestdesetih ameriških vojnih ujetnikov na tej lokaciji.

Eden od štirih helikopterjev je bil topnjača in je z ognjem iz mitraljezov zradiral izpostavljene stražne stolpe. Drugi trije so izkrcali 56 pripadnikov 'zelenih baretk' – specialcev ameriške kopenske vojske, ki so se med srditim streljanjem zapodili v juriš na stavbe. Po slabe pol ure je bilo vsega konec, helikopterji so soldate pobrali in jo v zavetju lovcev ter letal za elektronsko motenje pocvirnali na varno. Vietnamcem se ni uspelo pravočasno odzvati in edino gručo tovornjakov z okrepitvami so specialci z dobro merjenimi raketami ustavili že na mostu pred taborom. Padlo je dvainštirideset stražarjev, medtem ko so imeli Američani zgolj dva poškodovana. Prvi je ob pristanku cepnil iz helikopterja, drugemu je na nogo padel avtomat za gašenje ...



Sikorskyjev težki transportni helikopter HH-3E jolly green, s kakršnim so pristali v Son Tayu. Danes bi soldatje namesto njih za zračni transport uporabili helikopterje UH-60 black hawk ali dvopropelerski CH-47 chinook. Z rotirajočimi mitraljezi minigun, kot je tale v ospredju, so uničili stražne stolpe.



John Rambo je bil zelena baretka in trpi za posttravmatskim stresnim sindromom. Vendar se podobnosti z resničnimi specialci tu končajo, saj ti ne napadajo zgoraj brez z mitraljezom v rokah. Je pa res, da dajejo prednost gibljivosti, od koder izvira podoba s kapo ali trakom namesto čelade.

KOMANDOSI

Izraz komandos za pripadnika specialne enote izvira iz južnoafriškega dialekta nizozemščine. Sprva je pomenil vojaka lahke pehote, kar so v burskih vojnah v Južni Afriki prevzeli Britanci, ki so ga nadeli burskim gverilskim milicam. Naposled je leta 1941 britanski podpolkovnik Clarke predlagal, naj tako imenujejo svoje novonastale diverzante. 'Komandosi' so bili torej v štartu točno določena enota. Odred so po koncu druge svetovne vojne razpustili, izraz pa je prešel v splošno rabo.

Vojaški skalpel

Napad na taborišče Son Tay velja za šolsko lekcijo v izvedbi specialnih operacij, saj prijateljskih žrtev ni bilo in je šibal namazano kot urica. A hkrati je bil neuspeh: zelene baretke so našle prazen zapor, saj so ujetnike že pred časom premestili. Polomili so ga obveščevalci, ki so za premestitev vedeli, vendar so pozabili obvestiti načrtovalce misije.
Poseg ravno s tem pokaže vse razsežnosti in zahteve bojevanja komandosov. Ti niso le do zob oboroženi badass mofoji, ki kot grom priletijo nad slabe fante in postrelijo vse, kar leze in gre. Tako mnogi sklepajo iz filmov s Chuckom Norrisom, ki mu je ujetnike v Vietnamu uspelo rešiti. Večkrat. Za njihov uspeh se mora uskladiti veliko dejavnikov. Na voljo morajo biti izčrpni in zanesljivi podatki, ki jih soldati uporabijo za natančno pripravo. Napadalci na Son Tay so pristanek s helikopterjem za vajo na ponazoritvi taborišča izvedli kar enaintridesetkrat! In ko zapojejo puške, morata visoka izurjenost ter psihofizična trdnost vojakov poskrbeti za brezhibno izvedbo.


Specialci morajo biti vešči boja z rokami in so spričo odlične telesne pripravljenosti mišičasti kot Čak. A svojih atributov ne razkazujejo, saj so njihove dogodivščine tajne. Zanje ne vedo niti njihove družine in nemalokrat jih odnesejo s seboj v grob.

Specialci niso le 'boljši vojaki od običajnih', temveč so orodje skrbno načrtovanih vojaških operacij majhnega obsega, ponavadi strogo tajnih. Imenujemo jih specialne operacije in njihova naloga je, da natančno udarijo po sovražniku ter dosežejo točno določen cilj. Včasih odprejo fronto ostalim oboroženim silam, na primer z zavzetjem mostov. Drugič zberejo podatke izza sovražne linije, s čimer so Izraelci v Siriji pred šestimi leti potrdili lokacijo skritega jedrskega reaktorja. Tretjič rešijo krizo s talci. Nemara celo spremenijo strateško sliko, kar se je zgodilo z usmrtitvijo Osame bin Ladna v Pakistanu pred tremi leti. Vselej pa gre za naloge, ki zahtevajo poseben pristop in niso primerne za velike oborožene skupine.


V poznih osemdesetih so kape nadomestile skejterske čelade firme Pro-Tec, kakršne vidiš na deltah v Black Hawk Down. Prednost pred navadnimi so dobile zaradi manjše mase. Danes so jih povečini nasledile moderne vojaške inačice z boljšo zaščito.

Za vsako nalogo

Posebnih enot zato ne gre mešati z elitnimi oddelki, kot sta francoska Tujska legija ali nekoč rimska Pretorijanska garda. To so bolje izurjeni vojaški odredi, namenjeni pošiljanju na najbolj vroče dele bojišč. Bolj univerzalni komandosi obvladajo obširne gruče nalog, od streljanja bin Ladnov v glavo do sabotaž in izvidništva. Takšne so omenjene zelene baretke. Ameriška mornarica ima slovite Tjulnje (SEALs), Britanci pa Special Air Service ali SAS, od koder je največji frajer iz iger, Call of Dutyjev stotnik Price. Nemški komandosi so KSK, ruski so v Spetsnazu, izraelski v Sayeret Matkalu ... Poznanih je preveč, da bi našteval vse.


Bojni kontrolorji veljajo za najbolj podcenjeno vrsto komandosov. Njihovo slavo ponavadi poberejo piloti, ki zbombardirajo slabe fante. Toda ravno kontrolorji so zaslužni, da bombe najdejo cilje. V Afganistanu so neštetokrat rešili kožo soborcem.

Druge skupine so ože usmerjene. Največ takih se ubada s protiterorističnim delovanjem in reševanjem talcev. Za ameriški Delta Force si že slišal in jih uzrl na primer v Black Hawk Down – tiste s črnimi čeladami. Francozi imajo tako enoto GIGN, Rusi Spetsnazov oddelek alfa, Nemci pa GSG 9, ki so ga ustanovili po ponesrečenem reševanju izraelskih talcev na olimpijskih igrah v Münchnu leta 1972. Takrat so palestinski teroristi skupine Črni september ubili enajst izraelskih olimpijcev, ker je bila nemška policija povsem nepripravljena na te vrste spopad. Reševanja ugrabljencev sicer večinoma opravljajo policijske specialne enote in le v hujših krizah se vmeša vojska. Tudi GSG 9 je policijski odred. A čeprav se naloge policijskih in vojaških specialcev pri protiterorizmu križajo, se bomo osredotočili predvsem na vojske.


Policijski GSG 9 ali Grenzschutzgruppe 9 so ustanovili zato, ker vojska po zakonu v miru ne sme operirati na območju Nemčije in niso mogli uporabiti vojaškega KSKja (Kommando Spezialkräfte). Na sliki je enota pri vpadu skozi okna s strehe.

Te poznajo še več specializiranih služb. Najbolj znana je ostrostrelska, o kateri si več preberi v vedežu v majski številki. Izjemno zanimivi so ameriški bojni kontrolorji ('combat controllers'), ki imajo nalogo s tal usmerjati letalske napade in pripravljati prizorišča za pristanke transportnih avionov. Tudi za reševanje sestreljenih pilotov iz sovražnega zaledja imajo Američani posebne enote CSAR – Combat Search and Rescue.

Jekleni možje

Opisani zadatki so spretnostno in psihično nadvse zahtevni in jih običajni vojaki ne bi zmogli. Komandosi mnogokrat stojijo nasproti močnejši sili. Pri reševanju ujetnikov morajo poskrbeti, da postrelijo le barabe, civilistov pa ne. Tudi v tako nemogoče natrpanih prostorih, kot je potniško letalo.
Rambo lahko s konjskega hrbta potamani ves ruski bataljon in s tankom karambolira helikopter. Pravi soldatje pa nimajo teh filmskih ugodnosti. Zanesti se morajo na izurjenost, iznajdljivost in osebnostno trdnost. Zato jih v vadbenih centrih specialnih enot ojeklenijo z urjenjem, ki spravlja v jok in obup najboljše atlete in mojstre zena. Ne glede na to, da kandidate že v štartu izbirajo iz elitnejših enot, kot so marinci, si lahko po koncu izbirnega programa častivredno insignijo natakne le okrog desetina tistih, ki vanj vstopijo. Ostali v telesnih in duševnih mukah prej odnehajo s spoznanjem, da niso iz pravega testa.




Edina zunanja stvar, na katero se rekrut za Tjulnja pri uničujočem urjenju lahko opre, so njegovi tovariši. Na zgornji sliki se možje takole tesno objemajo enostavno zato, ker je to edini način, da se v mrazu in blatu ogrejejo. Zato se že tedaj med njimi stke močna vez, ki je osnova trdnosti bojne enote.

Poglejmo, čemu tak osip. 'Peklenski teden', najtežji del usposabljanja Tjulnjev, denimo pomeni pet dni neprestanega izčrpavanja na obali in v mrzli vodi, med katerim rekruti spijo vsega skupaj le štiri ure! Gor in dol morajo na ramenih prenašati gumenjake, se plaziti po mivkasti plaži in zmrzovati do kosti v nočnih namakanjih. Zadeva je psihično in telesno tako uničujoča, da vojake trikrat dnevno pregleda zdravnik. Zadnje dni tedna imajo vsi že halucinacije in ravno takrat jih inštruktorji maltretirajo s pomanjkljivimi ukazi ter jim velijo sestavljanje Rubikovih kock.

Izbranci

Urjenje britanskega SASa je znano po dan in noč trajajočih marših v polni bojni opremi. Vrhunec je simulirani pregon, v katerem se mora rekrut izmikati sovražni sili, ki ga ob prijetju nato muči in zaslišuje. *"Ko te zaprejo pod kovinski krov in po njem neprenehoma mlatijo s palicami, to iz tebe zagotovo privleče prav vse skrite strahove,"* se namuzne eden od nekdanjih SASovcev.

Neizprosno preizkušanje se včasih izteče tragično. Julija lani so zaradi izčrpanosti ob pohodu v neznosni vročini umrli trije kandidati za SAS. Po povedanem je tudi jasno, zakaj med komandosi ne najdeš žensk. Ne, film G.I. Jane, kjer se Demi Moore uri za SEALs, ni bil napravljen po resnični zgodbi.



Med urjenjem Tjuljev može navajajo na utapljanje. Roke jim zvežejo na hrbtu in jih vržejo v bazen, nakar se pod budnim očesom inštruktorjev 'skoraj utopijo'. Nekatere so morali v resnici oživljati. Pomorski diverzant se pač ne sme bati vode!

Nemara se maltretiranje zdi kruto. A razlogi so jasni: če se zlomiš na treningu, greš domov in se vrneš v prejšnjo službo. Če se zlomiš na bojni nalogi, si mrtev. Ne le ti, marveč vsi, ki so od tebe odvisni, tako soborci kot morebitni talci. Z uničujočimi telesnimi in duševnimi napori med urjenjem želijo iz kandidatov napraviti posameznike, ki se bodo lahko soočili z na videz nemogoče kompliciranimi situacijami. Ki bodo vsako celico telesa usmerili proti cilju, ne glede na ceno in vremenske razmere. Ki bodo pripravljeni za soborce in domovino brez omahovanja dati življenje. *"Ko daš skozi peklenski teden, imaš v resnici občutek, da si vsemogočen,"* pravi eden od nekdanjih Tjulnjev. Ti vojaki predstavljajo najboljše bojevnike nekega naroda. Ponavadi jih je v tovrstnih enotah nekaj sto.



Naziv 'zelena baretka' izvira iz svečanega pokrivala prvih britanskih komandosov. Navado so povzele še nekatere sorodne enote, med njimi francoske, nizozemske in ameriške. Nato se je ime uveljavilo za specialce ameriške kopenske vojske (na sliki).

Večni trening

Ko iz kandidata ustvarijo tako trdno osebo, da se bo režala smrti v obraz, pridejo na vrsto veščine rokovanja z orožjem in ostalo opremo ter preživetja v vseh podnebnih razmerah. To pomeni kolovratenje po Antarktiki, potapljanje, skakanje s padalom in plezanje po gorah. V naše Alpe se tuji specialci redno prihajajo urit v gorskem bojevanju. Znati morajo pilotirati letala in helikopterje ter z avtom kuriti gume bolje od najboljših pozerjev iz geta.



Protiteroristične enote, kot je francoska GIGN na sliki, pri vpadanjih v potniška letala ali hiše uporabljajo tovrstne dvižne ploščadi. Letala zaradi tesno natlačenih ljudi in manka prostora za gibanje veljajo za najbolj neugoden kraj reševanja talcev.

Čeprav imajo specialne enote v arzenalu najboljšo opremo v vojski, to ne pomeni, da jim kožo na terenu rešujejo znanstvenofantastične napravice. Večidel nosijo podobna krepelca in oblačila kot običajni vojaki. Jih pa znajo učinkoviteje uporabljati, saj se urijo praktično neprestano. Primer: ob ameriški invaziji na Panamo leta 1989 so se trije vodi Tjulnjev zaradi slabo načrtovane akcije znašli 's spuščenimi hlačami' pred močnejšo panamsko vojaško enoto. Sredi gole, dobro osvetljene letališke steze brez zaklona so se morali zoperstaviti Panamcem v kritju okoliških stavb. Četudi so morali ciljati bliske sovražnih pušk in so jih desetkale krogle, so z železno disciplino in natančnim streljanjem prevladali. Umrli so štirje SEALSi, še osem je bilo ranjenih. A slabša enota bi sceloma podlegla.

Generalna odlika komandosov je vešče streljanje z vsakovrstnim, ne le domačim orožjem. Ko se znajdeš sam sredi sovražnih sil, moraš poprijeti za nasprotnikov pihalnik in ga uporabljati enako zanesljivo kot lastnega. Zaradi poglobljenega znanja so ti možje odlični inštruktorji in jih redno najdeš v vlogi urjenja lokalne zavezniške milice.



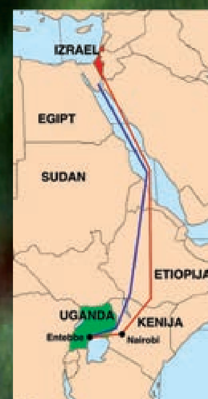
Prostorom za urjenje znotraj stavb popularno pravijo 'hiše smrti', killing houses. Skozi poligone gredo vojaki neštetokrat, da jim pravilni odzivi in natančno merjenje pridejo v kri. Ne smejo si privoščiti, da bi v kaosu pomotoma pihnili nedolžnega.

OPERACIJA ENTEBBE

Če vprašaš one, ki so doživeli sedemdeseta, katera drzna vojaška akcija je najbolj zaznamovala tisti čas, bo večina pokazala na Operacijo Entebbe. Razlog je enostaven: Izraelci pri njej niso izvedli racije na stavbo, letalo ali ladjo. Ne, oni so napadli letališče v tuji, sovražni državi tri dežele stran.

Junija 1976 je namreč dvoje palestinskih in dvoje nemških teroristov ugrabilo letalo na poti iz Tel Aviva v Pariz in ga preusmerilo v zračno luko Entebbe v Ugandi. Pod okriljem tamkajšnjega diktatorja, zloglasnega Idija Amina, so sporočili zahteve: izpustite palestinske zapornike ali pa začnemo pobijati židovske potnike. Preostale so izpustili.

Uganda je od Svete dežele oddaljena skoraj štiri tisoč kilometrov. Toda to Izraelcev ni ustavilo in 4. julija so v akcijo poslali svoje najboljše. Sto komandosov enote Sayeret Matkal, padalcev in vojakov elitne divizije Golani je v štirih transportnih letalih C-130 hercules premerilo razdaljo, ne da bi jih okoliške države opazile. Za sodelovanje oziroma povratno tankanje so se domenili edinole s Kenijo. Za izmikanje radarjem so leteli na zelo nizki višini, včasih pod petdesetimi metri. Po hitrem pristanku na aeroportu so v jurišu zavzeli letališko stavbo. Presenečenje jim je uspelo, ker so ob približevanju uporabili Mercedesovo limuzino iste vrste, kot jo je imel Idi Amin – četudi so se zmotili pri barvi in namesto bele vozili črno.



V devetdesetih minutah so pokončali vseh sedem ugrabiteljev in petinštirideset ugandskih vojakov ter rešili sto dva talca, trije ugrabljeni pa so umrli. Za nameček so na stezi razstrelili kak ducat ugandskih lovskih letal, da se niso mogla podati za njimi. Komandosi so izgubili samo poveljnika, podpolkovnika Jonatana Netanjahuja, starejšega brata trenutnega izraelskega premierja Benjamina Netanjahuja.

Ni dvakrat za reči, da je možakar tako nastrojen proti Palestincem zaradi preminulega brata. A to je bila le ena od posledic operacije. Idi Amin je hudo zameril Keniji, da je napadalcem dovolila povratni postanek za gorivo, in njegovi možje so v naslednjih letih umorili veliko Kenijcev, tudi ministra za kmetijstvo. Po drugi strani so skušale zahodne države podvig posnemati. Američani na primer z reševanjem ujetnikov v Teheranu, kar se je grdo ponesrečilo. Entebbe je rodil vsaj tri filme in je bil tudi navdih za muvi The Delta Force, kjer teroriste preganjata Chuck Norris in Lee Marvin.

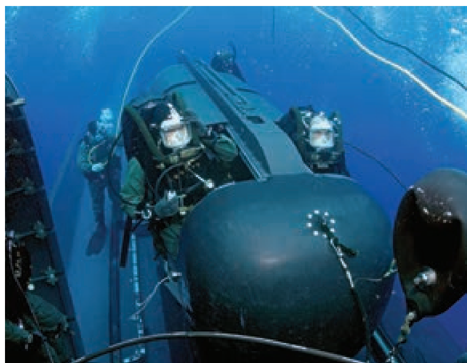


Prihaja agent Q

Področje, kjer se specialne enote ponašajo s pripravicami, kakršnih drugod ne najdeš, je podvodno bojevanje. Komandosi morajo znati na bojišče vstopiti prikrito iz katerekoli možne smeri: iz zraka s padali, iz vode kot potapljači. V ta namen so vojske za hiter transport razvile minipodmornice. Še ena posebnost so dihalne naprave z zaprtim krogom, ki ne spuščajo mehurčkov, saj bi jih ti lahko izdali.
Včasih v akciji uporabijo še nevidena sredstva. Pri asasinaciji bin Ladna so nad njegovo rezidenco prileteli v eksperimentalni radarsko slabo opazni izvedenki helikopterja black hawk. Ker je ob pristanku strmoglavil, so ga morali uničiti, da tehnologija ne bi padla v roke Rusom in Kitajcem. Ob reševanju talcev iz moskovskega gledališča Dubrovka leta 2002 so Rusi v prostore spustili neznani strup, da bi onesposobili okrog petdeset čečenskih teroristov, ki so zajeli 850 civilistov in dvorano nabasali z eksplozivom. Namera je uspela, toda hkrati so 'onesposobili' 133 talcev – za vedno. Ruska šola, pač. A taki primeri so redki.


Spetsnaz je danes v bistvu krovni naziv za vse ruske specialne enote. Izvira iz 'Voyska spetsialnogo naznacheniya'. Zajema pisano bero oddelkov, ki jih je nekoč obvladovala vojaška obveščevalna služba, danes pa prihajajo od vsepovsod, tudi iz policije.

Bin Ladnov atentat in zadnji, duhčasti Call of Duty sta osvetlila še en samosvoj prijem: rabo psov. Ščeneta vojske sicer že od pamtiveka obilno uporabljajo kot stražarje, toda s kevlarskim oklepom in termalnimi kamerami opremljeni psi, ki skačejo na cilje s padali (!), pripadajo specialcem. Ti njihov majhen profil in odličen voh uporabljajo za stezosledstvo in izvidovanje. Znajo pa tudi šavsniti. Riley, kuža iz Ghosts, je napravljen po resničnih psih, ki jih imajo Tjulnji. Eden je sodeloval v Abbottabadu.


Da bi podvodni diverzanti čimhitreje prišli in odšli s kraja napada, uporabljajo majhna podmorska vozila. Tole je tjulnjevski SEAL Delivery Vehicle. V bližino operacije ga pripeljejo s klasično jurišno podmornico, na katero je pritrjen v posebnem doku.

Protokomandosi

Taktike posebnih enot se je najbolje lotiti na zgodovinskih primerih. A težko je določiti, kdaj lahko začnemo govoriti o specialnih operacijah, ker je že mnogo pred rojstvom uradnega izrazja v 20. stoletju marsikatera vojaška enota spominjala na komandose. Na primer japonski nindže. Ne le, da so jih uporabljali za umore generalov, zastrupljanja hrane vojska in sabotaže grajskih vrat, kot veli popularna slika. Enako so se znašli na odprtem bojišču, ponavadi v majhnih skupinah, ki so iz visoke trave in grmovja oprezali za šibkimi členi v nasprotnikovi formaciji.


Komandosi ne uporabljajo oklepnikov, ker niso primerni za njihove vrste nalog. Zato pa so potrebi po hitri premičnosti na kožo pisana terenska vozila. Na sliki so SASovci med drugo svetovno vojno, ko so se z džipi preganjali po libijski puščavi.



Najboljše ponazoritve specialnih enot v drugi svetovni vojni ne najdeš v kateri od streljank, marveč v nizu izometričnih strategij Commandos. Pa četudi je enota, ki jo sestavlja šesterica junakov, čisto izmišljena. Boleče te nauči dejstva, da je glavna odlika specialca ne biti opažen, dokler ni za njegovo tarčo prepozno.

Uradno so se zametki komandosov začeli oblikovati v drugi polovici 19. stoletja, ko so natančnejše puške z risanimi cevmi majhnim skupinam vojakov omogočile, da so z veščim gibanjem in prikritostjo iz daljave nadlegovale večje oborožene enote. Britanci so se morali tovrstnemu gverilskemu boju Burov v Južni Afriki na prehodu v 20. stoletje zoperstaviti z lastnimi gverilskimi vojaki, Lovatovimi izvidniki. Ti so obvladali skrivanje in vpade za sovražno črto ter ostrostrelstvo. Kasneje so se preobrazili v prvo snajpersko enoto na svetu. V Indiji so Britanci leta 1890 formirali slovite Gurkhe, elitno formacijo lokalnih indijskih in nepalskih vojakov. Po svetniškem vojščaku Gorakhnathu imenovana skupina je postala ena najboljših izvidniških enot v Združenem Kraljestvu.


O senčnih bojevnikih smo pisali v Jokerju 213. Šinobiji so bili mojstri ninjitsuja, raznolikega skupka veščin o ubijanju, skrivanju, vohunstvu in preživetju v divjini. Danes je njihova slika v filmih še bolj popačena kot tista od komandosov.

A če smo pikolovski, moderni definiciji najbolje zadoščajo prvi možje-žabe. Takšen naziv so si nadeli pomorski diverzanti, ki so vzniknili z razvojem naprav za podvodno bojevanje v prvi svetovni vojni. Nam najbližja njihova akcija je bila boleča za mlado ter kratkotrajno državo Slovencev, Hrvatov in Srbov, ki je nastala ob koncu 1918. Prvega novembra tistega leta sta namreč italijanska potapljača v Puli z magnetnimi minami potopila našo bojno ladjo Viribus Unitis. V pristanišče ju je pod gladino pripeljal majhen torpedo.

Ne zajebavaj se z Britanci

V drugi svetovni vojni so se specialne enote uveljavile v večini armad. Nemška doktrina bliskovite vojne je zahtevala hitro zavzemanje ključnih prometnih točk, kot so bili mostovi in tuneli, s čimer so omogočili prodor oklepnih divizij. Zato so ustanovili Brandenburški bataljon, katerega pripadniki so se tihotapili za sovražno črto. Za infiltracijo so možje običajno uporabili lažne tuje uniforme in so obvladali lokalno govorico, kakor vidiš v Neslavnih barabah. Ko so jim nič hudega sluteči stražarji obrnili hrbet, so jih onesposobili.
Njihove akcije so navdušile esesovca Otta Skorzenyja, da se je še sam vrgel vanje. Razvpit je postal po uspešnem reševanju italijanskega diktatorja Benita Mussolinija, ki so ga julija 1943 strmoglavili ob kapitulaciji Italije. Zaprli so ga v hotel na gori Gran Sasso, Skorzeny in odred nemških padalcev pa so ga od tam rešili brez enega izstreljenega strela. Sodeloval je tudi pri načrtovanju padalskega desanta na Drvar, s katerim so želeli Nemci zajeti Josipa Broza. Tito se je, kot vemo, nacistom uspešno izmuznil.
Toda sloves najudarnejše akcije komandosov v drugi svetovni vojni ne gre Nemcem, marveč Britancem, ki so marca 1942 izvedli napad na francosko pristanišče Saint-Nazaire. Mesto je bilo takrat v nemških rokah in



Benito Mussolini prešerne volje stopa proti letalu Fl 156 'štorklja'. Z njim ga bodo nemški padalci odpeljali izpred hotela Campo Imperatore, kamor so ga zaprli prevratniki. Padalci so na gori pristali v jadralnih letalih in razorožili okrog dvesto stražarjev.

nacisti so za popravljanje ladij s pridom uporabljali odlični suhi dok, največjega na atlantski obali. To je šlo Britancem hudo v nos, zato so se ga odločili uničiti v enem najbolj utrgano zastavljenih napadov vseh časov.

Predelani, z oklepnimi ploščami ovešeni stari rušilec Campbeltown, ki je plul pod nemško zastavo, se je okrog pol dveh ponoči z vso hitrostjo čelno zaletel v zunanja vrata doka. Nato so se z njega vsuli komandosi, katerih cilj so bile ostale vitalne pristaniške naprave. Nemški stražarji so do poldneva po srditem boju uspeli prevzeti nadzor in Britance pregnati. Toda glavno presenečenje jih je šele čakalo. Natančno opoldne je razneslo štiri in pol tone eksploziva, podtaknjenega v Campbeltownovem premcu. Eksplozija je povsem razdejala dok in pobila radovedne Nemce, ki so se nagrmadili na zaleteni rušilec. Pristanišče je bilo do konca vojne onesposobljeno. A tudi Britanci so plačali visoko ceno: od 611 napadalcev se jih je domov vrnilo le 242. 169 jih je padlo, ostale so ujeli.



Rušilec Campbeltown, zagozden v vrata doka v Saint-Nazairu. Na mostu vidiš dodane oklepne plošče in blazine za obrambo pred kroglami. Fotka je nastala le nekaj minut pred eksplozijo. Od Nemcev, ki se sprehajajo po premcu, ni preživel nihče.

Maskirani vojščaki v zeleni podrasti

Hladna vojna je bila za prihuljene bojevnike še hvaležnejša. NATO in Varšavski pakt se nista hotela zaplesti v velik, bržkone jedrski spopad. Zato sta vodila manjše kampanje na obrobju. Pri tem sta potrebovala majhne skupine visoko izurjenih mož, da so strmoglavljali njima nenaklonjene vlade. Tudi ko je vrag vzel šalo in so se njune mahinacije preobrazile v večji spopad, kot je bila vietnamska vojna v šestdesetih in sedemdesetih letih prejšnjega stoletja, so bili komandosi odlično orožje v boju s podobno zmuzljivimi gverilci. Uvodoma opisani napad na taborišče je le eden v množici skritih operacij ameriških specialcev, ki jim je delta vietnamske reke Mekong postala drugi dom. Tam so se v pragozdu šli slepe miši z vietkongovci na njim podoben način: s pastmi, zasedami in podtalnim delovanjem. John Rambo je nekje moral nabrati vse svoje izkušnje ...

Hkrati se je z radikalno levimi frakcijami in palestinskimi uporniki začelo obdobje mednarodnega terorizma. Sedemdeseta in osemdeseta leta prejšnjega stoletja poznajo mnoga krvava reševanja talcev. Izraelski poseg na letališču Entebbe si oglej v okvirju, dočim je šolska lekcija z evropskega prostora SASov vpad v iransko ambasado v Londonu.



SASov vpad v iransko ambasado v Londonu je potekal ob belem dnevu pred kamerami medijskih hiš. Zato so posnetki akcije takoj obkrožili svet in zaznamovali generacijo. Dogodek je bil navdih za akcijski film Who Dares Wins, ki takisto obdeluje SAS.



Eagle Claw, prva operacija enote Delta, je bila polomija. Z njo so želeli aprila 1980 rešiti ujetnike iz ameriške ambasade v Teheranu. Slabo načrtovanje je botrovalo karambolu letala in helikopterja, v katerem je umrlo osem vojakov (na sliki razbitine).

Tjakaj je 30. aprila 1980 vdrlo šest iranskih separatistov, ki so zajeli šestindvajset ujetnikov in zahtevali izpustitev rojakov iz iranskih zaporov. Ko so po šestih dneh obleganja stavbe ustrelili enega od talcev, so Britanci v akcijo poslali SAS. Oddelka komandosov sta se po vrveh spustila s strehe in v stavbo vpadla skozi okna. Možje so skozi odprtine v hišo zmetali dimne bombe in granate za onesposabljanje. Z nepričakovano smerjo napada so presenetili utrujene teroriste in jih v sedemnajst minut trajajoči akciji pet ubili, enega pa zajeli, ob čemer je umrl še en talec. Odtihmal je akcija sopomenka za reklo "S teroristi se ne pogajamo." SAS pa si je pridobil sloves ene najbolj zajebanih enot. Spetsnazovci sicer lahko zadenejo terorista s sekiro iz obrata med delanjem salte, toda SASovski moto 'Who dares wins' ima za vsakega poznavalca komandosov posebej žlahten pomen. Stotnik Price ni zastonj taka ikona.



TJULNJI S PUŠKAMI

Ameriški Tjulnji so bržda najbolj razvpita specialna enota na svetu in brez dvoma najbolj medijsko izpostavljena. Ime izvira iz pretanjene kratice SEALs, ki pomeni SEa, Air, Land Teams. Ta nakazuje obvladovanje vojskovanja tako na kopnem kot v vodi in zraku. Enota je v osnovi mornariška, zato je pri urjenju precejšen poudarek na podvodnem diverzantskem vojskovanju. Šele ko se kandidat v vodi počuti kot riba, se z njim lotijo skokov s padalom in podobnega.

Do tja rekrute vodi BUDS, Basic Underwater Demolition/SEAL Training, del enega najtežjih vojaških urjenj na svetu. Sedem od njegovih štiriindvajsetih tednov predstavlja psihofizično utrjevanje z vrhuncem v 'peklenskem tednu', kjer spričo obremenitve odstopi največ kandidatov in ostanejo le najbolj odločni. Rekrute v ta namen tradicionalno spremlja medeninast zvon, na katerega je treba trikrat pozvoniti, če ne zmoreš več. Nihče te ne bo pogrešal. "Edini lahek dan je bil včerajšnji," je moto Tjulnjev.

Enota je nastala leta 1962 in se skozi leta dodobra razvila. Danes šteje 2450 mož v desetih operativnih moštvih (SEAL Team 1 do 10). Šesto je najelitnejše in ima uradni naziv DEVGRU, Development Group. Toda v medijih še vedno široko uporabljajo zastarelo ime Team 6. Možje, ki so pihnili bin Ladna, so bili del DEVGRUja.



Prijateljski bradateži

Konec hladne vojne na prehodu v devetdeseta leta prejšnjega stoletja stanja ni spremenil. Razviti svet se dela finega in ne mara odprtih vojn, zato strateške probleme rešuje z omejenimi operacijami. Hkrati je z enajstim septembrom mednarodni terorizem dosegel nov mejnik. Posledično je dandanes specialcev po svetu več kot kdajkoli.

Prednjačijo kakopak Združene države, kjer si je primat po 9/11 pridobila obveščevalna služba CIA, ki ima zase rezervirano smetano tovrstnega kadra. Popularno zvani 'tier 1' operativci, ki jih pobirajo od vsepovsod, iz Tjulnjev, Delte, zelenih baretk in padalcev, kolovratijo po Afganistanu in Iraku ter neumorno lovi-


V muzeju Cie najdeš enega od modelčkov hiše v Abbottabadu, na katerih so načrtovali akcijo za ustrel bin Ladna. Helikopter je pristal na levem dvorišču, nakar so Tjulnji vdrli v stavbo, kjer naj bi najbolj iskanega Zemljana naposled pihnili.

jo sovražnike svobode in demokracije. V njihovi koži igraš v Medal of Honor. Vrhunec in njihov največji uspeh je bil atentat na Osamo bin Ladna v pakistanskem mestu Abbottabad. Tamkaj so ga v zastraženi rezidenci agenti Cie po dolgotrajnem procesu odkrili sredi leta 2010. Drugega maja 2011 ponoči je DEVGRU, najboljši oddelek Tjulnjev, odigral vlogo krvnikov in mu poslal kroglo v levo oko, pa še kam. Podvig je bil izjemen predvsem zato, ker Pakistana o njem sploh niso obvestili, dočim je Abbottabad nedaleč od prestolnice Islamabad in s tem blizu velikih koncentracij pakistanske vojske!


Podoba bradatih specialcev v Afganistanu je dokaj verna. V brade ponavadi skrijejo nekaj ročnih granat. Saj ne, puščajo si jih zato, da se bolje zlijejo z lokalnim prebivalstvom in si pridobijo zaupanje. Za Afganistance so le bradati moški zares možje.

Ne glede na to, ali verjameš uradni inačici abbottabadske racije, ki jo med drugim prikazuje film Zero Dark Thirty, je jasno, da živimo v času, ko politika nastaja tudi z udari specialnih enot. V smislu: če boš poreden, te bo stric Obama okrog ušes s Tjulnji. Starejša generacija je na komandose gledala kot na junake, ki so jih reševali terorističnih Rdečih brigad in PLOja, danes pa slika ni več tako romantična.

Nevarni možje

Prikaz specialcev v igrah in filmih je enoplasten in povečini rabi nerealističnim pubertetniškim predstavam. A za maskami in maskirno barvo se skriva resnejša podoba. Očitnejša postane, ko spremljaš tiste, ki po približno petintridesetem letu zaradi staranja zapustijo posebne enote. Možje, ki so bili dolga leta povsem osredotočeni na učinkovito ubijanje, to življenje stežka opustijo. Trumoma drejo v privatna podjetja s plačanci, ki so se močno razmnožila in okrepila. Ker je bil njihov status pravno marsikje slabo urejen, so zločini plačancev na konfliktnih območjih resen problem.

Matt Bissonnette, eden od Tjulnjev iz Abbottabada, ki se je upokojil in o tem napisal knjigo No Easy Day, toži, da po koncu službe zanje slabo poskrbijo. "Veljamo za može z jeklenimi jajci, a še vedno smo ljudje, z vsemi psihičnimi posledicami vred." Četudi so zaslužni za eno medijsko najodmevnejših operacij v zgodovini, so jih po koncu službe zavrgli.
Lanski film Act of Valor, kjer igrajo pravi SEALsi, pocukrano izpostavlja njihove odlike, kot so čast, pripadnost in brezkompromisna disciplina. Namesto njega ti veliko bolj priporočam ravnokar izdani Lone Survivor, ki vzdržljivost in bratsko navezanost med možmi predstavi z manj patriotske prtljage. A vseeno se slej ko prej zaveš, da gre za izšolane ubijalce – najboljše, kar jih je. Strahospoštovanje je zato primerna beseda, ko govorimo o njih. Je Rambo: First Blood z vsemi Rambovimi strahovi in razočaranjem ob vrnitvi domov zato najboljši film o specialcih? Morda res. Po drugi plati si ne moreš kaj, da se ne bi počutil fajn ob misli, da imaš na svoji strani stotnika Prica. Vsaj, dokler se ne odločiš posnemati Edwarda Snowdna. Potem te bo pa Obama s Tjulnji.

NAŠE GORE SPECIALCI

Ob govoru o slovenskih komandosih pomisliš na razpvito 1. specialno brigado MORiS (od Ministrstva za obrambo Republike Slovenije) z luštnim risom v insigniji, ustanovljeno po slovenski osamosvojitvi. Toda MORiS že dolgo ne obstaja več. Leta 1998 so jo razpustili in vojake vključili v Odred za specialno delovanje, ki se danes uradno kliče Enota za specialno delovanje.
Po MORiSu je povzela mačko v insigniji in takisto ima bazo v Kočevskem gozdu – v Škrilju pri Kočevski reki, kjer od predlani stoji najmodernejše strelišče v Sloveniji. V Škrilj marca vsako leto na preizkus pride okrog trideset novih kandidatov, ki jih izpostavijo podobno težaškemu režimu kot tiste v tujih enotah. Najtežji del preizkusa je pri nas dvanajstdnevni test psihofizičnih sposobnosti, ki ga opravi le okrog desetina mož. To pomeni, da enota vsako leto dobi le dva ali tri nove člane in jih ima vkup s podpornim osebjem okrog osemdeset. Ko je predlani sedem vojakov odšlo v ameriške najemniške firme, je bil to kadrovsko hud udarec. Podvigi naših vojaških specialcev (še) niso javna zadeva, ve pa se, da so sodelovali v Afganistanu, Iraku, Libanonu in Čadu. Ako se jim imaš željo priključiti, moraš že biti aktiven profesionalni vojak.
Specialce ima tudi naša policija. Popularni Rdeči panterji, kakršen je njihov emblem, so namenjeni reševanju talcev in lovu na hujše kriminalce. Da so odlično izurjeni tudi v svetovnem pogledu, so dokazali pred tremi leti, ko so na mednarodnem tekmovanju Combat Team Conference v konkurenci najboljših moštev sveta zasedli drugo mesto!
Mimogrede, Specialne enote ne gre mešati s Posebno enoto. Slednja so robokopi, ki radi posredujejo ob večjih nemirih. Pri specialcih pa na rami išči omenjenega rdečega panterja.



LONE SURVIVOR

Predlanski akcioner Act of Valor je razganjalo od osladnega ameriškega patriotizma in amaterske igre, saj so v njem v vlogi specialcev SEALs nastopali resnični Tjulnji. Tudi Lone Survivor se loti te enote komandosov, a tokrat stvari streżejo višji ešeloni Hollywooda. Med zasedbo so namreč Mark Wahlberg, Eric Bana in Taylor Kitsch, dočim je na režiserski stolček sedel Peter Berg. Na srečo Edini preživeli niti od daleč ni podoben njegovemu Battleshipu, zato pa bolj Kingdomu. Oziroma Scottovemu Black Hawk Downu. Na zelo podoben način tke našo vez z liki: s preprostim opazovanjem njihove rutine, neobremenjenim s sentimentalnostjo in propagandnimi sporočili.
Uvodnih dvajset minut čakanja v afganistanski bazi Bagram je hitro mimo in oddelek SEAL Teama 10 pošljejo v tamkajšnje gorovje lovit talibanskega poveljnika Ahmeda Šaha. Na čelu je četverica izvidnikov, ki ima nalogo pripraviti teren za napad. A stvari se zalomijo, ko jih odkrijejo upornikom naklonjeni pastirji. Kmalu imajo za vratom slehernega Talibana na onem koncu. Kakopak padejo vse komunikacije in možje so pahnjeni v neizprosen boj za življenje.
Kar je slišati kot tipičen akcijski zaplet, dobi resnobnejše tone, ko izveš, da je posnet po dogodkih operacije Red Wings iz leta 2005. Tudi naslov nerodno izda, da večina junakov stori konec. Tu se film vate najbolj zaje, saj je v prikazu boja in njegovih posledic brutalen ter emocionalno zahteven. Liki se te skozi dobro igro nastopajočih dotaknejo in ko krepavajo eden za drugim, nisi ravnodušen. Sploh še, ker je film pri tem groteskno nazoren. Komandose zasujejo granate in padajo po kamnitih pobočjih, da na njih cvetijo krvave poškodbe. Lone Survivor je prav študija tega, na koliko mestih lahko vojaka polomiš, pa bo še streljal nazaj.
Za tako bizaren izdelek obstaja razlog: polom Red Wingsa je bil v Čezlužju medijsko dobro pokrit in film je poskus katarze za Američane. Zato boš razlago ozadja za bližjevzhodne konflikte v njem iskal zaman. Talibani so slabi fantje in padajo v trumah, to je to. A vendar bi Lone Survivorja težko vzel za golo propagando. Pravi vojaki mu priznavajo pristnost prikaza boja in takisto ne zapade v patriotske neumnosti. Če kaj, je reklama za to, da trening za Tjulnje iz človeka napravi mašino. Dobra in krvava reklama.


Wahlberg in druščina so od Talibanov preganjani po ameriških in nekaterih evropskih kinih, pri nas pa bodo bogsigavedikdaj.



Ljudje smo radovedni in hočemo vedeti marsikaj. No, proizvajalci hrane živalskega izvora nimajo izbire in morajo določene podatke razkriti. Prav tako, kot nimate izbire vi, če bi radi letali po Združenih državah.

Quattro ne verjame, da mu bodo po bolgarskem mesu zrasli joški. Ga pa skrbi, da bo po skeniranju na letališču dobil tretji uč. In da mu bodo gledali lulčka.

Mar obstaja način, kako določiti izvor nekega živila?

Vse bolj nas spodbujajo, da bi jedli lokalno pridelano hrano. To je hvalevredno, kajti tako porabljen cekin naj bi šel v žepe slovenskih kmetov. A ne gre le za politično potezo, dejansko je lokalno pridelana hrana za kupca kvalitetnejša. Ker so transportne poti krajše, pride do potrošnika dosti bolj sveža.

Temu primerno je skladiščenja malo ali celo nič. Zelenjavo je moč obirati v polni zrelosti, svinjskih polovic ni treba zmrzovati in piščančja bedrca so še pred nekaj dnevi tekala po farmi. Za razliko od banan, ki jih obirajo zelene, da dozorijo na ladji, ki jih pripelje v Koper. V kontrolirani atmosferi.

Ne pravim, da je sveže privzeto boljše. S kompresorskim hlajenjem skladiščenje hitro pokvarljive robe ni več težava. Verjetno pa iz lastnih izkušenj veste, da se tudi v domačem hladilniku kaj pokvari, posebej če hrano damo v ozadje in nanjo pozabimo. Enako je v industrijskih hladilnicah. Kvarjenje živil vedno le upočasnimo in dlje kot jih skladiščimo, slabša so. Zato je smiselno, da je pot 'od vil do vilic' čimkrajša.



Mesarji pregovorno veljajo za zvite prodajalce. Med prvimi so se zavedli, da napis 'domače' ni več dovolj, zato samoiniciativno navajajo rejca.

V zelenjadarskem poslu smo glede tega, kot so razkrili novinarji TV Slovenija, precej nategnjeni. Je pa situacija precej bolj poštimana pri živilih živalskega izvora. Ne zato, ker bi bili veterinarski inšpektorji toliko bolj zajebani. Kleč je v tem, da je lahko tovrstna hrana zdravju dosti bolj nevarna, saj jo poleg nas obožujejo najrazličnejše bakterije. Tudi take, ki nam lahko hudo zavdajo. Ravno tako živali zdravijo z antibiotiki oziroma so izpostavljene strupenim spojinam. Za povrh morejo prenašati neugodne parazite. Nevarnosti je dosti, torej mora biti nadzor veliko strožji.

Zato je Evropska unija določila, da se vsi obrati, ki se ukvarjajo s proizvodnjo živil živalskega izvora, enolično označijo. Kaj je 'živilo živalskega izvora?' Vse, kar je namenjeno prehrani ljudi in prihaja neposredno od živali. Se pravi meso, ribe, jajča, mleko in vsi izdelki, ki nastanejo iz njih. Klobase, salame, tatarski biftek, maslo, siri, tunin namaz, celo jajčne testenine. Vsako tovrstno podjetje mora biti pod rednim veterinarskim nadzorom, v zameno pa prejme ovalni žig z evidenčno številko, pod katero ga inšpekcija vodi. Ti seznami so javno dostopni na spletnih straneh Evropske komisije in vsake državne inšpekcije posebej, tako da lahko natančno določite obrat, ki je živilo izdelal. Ker v trgovini ponavadi ne brskate po internetu, vam dvočrkovna koda v žigu pove vsaj državo proizvajalca. To je prikladno, kadar trgovci premeteno zapišejo le, da je živilo izdelano v EU. Recimo, ko nam hočejo podtakniti poljsko milko.

Pravi obsedenci z 'zdravo' prehrano bodo seveda urno pristavili piskrček, da to ne pomeni nič, saj Ljubljanske mlekarne uvažajo mleko z Madžarske in Celjske mesnine kupujejo romunske bike, zategadelj je pravi vir prikrit. Drži, zaenkrat je le od dobre volje podjetja odvisno, ali bodo razkrili dejanski vir svojega proizvoda. Se pa ravno zavoljo boljše obveščenosti potrošnika dela na tem, da bi zakonodaja pokrivala izvor surovine. Vse več obratov to že počne, ker se jim tržno izplača. Oznake 'Domače' in 'Pridelano v Sloveniji' so se izkazale kot odličen pospeševalec prodaje. Takoj ko si samovoljno nalepijo tovrsten slogan, jih inšpekcija že lahko zgrabi za vrat, če roba ni domača.

Kako delujejo telesni skenerji na letališčih?

Čeprav potujete le po Evropi, obstaja možnost, da vas bodo na letališču porinili v kabino, ki posname mikrovalovno sliko vašega telesa. Tehnologijo v prvi vrsti povezujemo z ameriško domovinsko varnostjo, saj je postala obvezna oprema vseh njihovih aerodromov in celo nekaterih železniških postaj. So jo pa kot prvi na svetu namestili na amsterdamskem letališču Schiphol leta 2007. A Nizozemski je na stari celini sledila le Velika Britanija, dočim so bile ostale države bolj oprezne. Prve naprave, kamor spada večina nameščenih v Čezlužju, so namreč enako kot čitalniki prtljage uporabljale razpršene rentgenske žarke. Sevanje je bilo sicer šibko, primerljivo z zobnim rentgenom, a zadostno, da je prodrlo skozi človeka in izpostavilo predmete z večjo gostoto od telesa. Posebej lepo so se videle kovine, zaradi česar so tonamenski detektorji postali nepotrebni.

Vseeno pa vemo, da žarki X na telo vplivajo neugodno. Zagovorniki sicer pravijo, da je prejeta doza sevanja primerljiva z nekajminutnim poletom na deset tisoč metrih. A vendarle je to količina, ki nam je ne bi bilo treba vsrkati, zato so v EU tovrstni skenerji prepovedani. Novejši modeli uporabljajo mikrovalove. Po frekvenci so malo nad telekomunikacijskimi, v območju med 30 in 300 GHz, kar je manj od infrardeče svetlobe. Ti skozi obleko gredo, od telesa in gostih predmetov pa se odbijejo. Ta efekt naprava izkoristi za izdelavo trirazsežne slike. Isti princip kot pri izdelavi reliefnih zemljevidov.

Žal pa imajo skenerji občutljivejšo plat. Tako rentgenska kot mikrovalovna različica poleg morebitnih nedovoljenih predmetov prikažeta osebo v precej razločni goloti, vključno z joški, ritjo ali otepačem. Letos so v ZDA sprejeli zakon, po katerem aparati ne smejo več prikazati originalne slike, marveč le projicirati sumljive dele na računalniško silhueto. Tega jim dosedanji proizvajalec ni mogel pravočasno zagotoviti, zato jih bodo zamenjali s takimi, ki za snemanje uporabljajo mikrovalove. A varuhi zasebnosti še vedno niso zadovoljni, saj gre po njihovem le za prikrivanje dejanske slike, ki obstaja v napravi in bi jo bilo moč pridobiti ter zlorabiti. Prav tako bi lahko skeniranje mladoletnih oseb veljalo za otroško pornografijo.

Na kraju vse modrovanje o morebitni nagoti – to je moč doseči tudi z mikrovalovnimi čitalniki –, etičnih posledicah in škodljivosti sevanja zbledi ob dejstvu, da na podlagi posnetkov doslej niso ujeli niti enega terorista. Prihranjeno nam je le sezuvanje in otipavanje. Se varnosti ne bi dalo zagotoviti kako drugače?



Rentgenski skenerji tudi v ZDA postajajo preteklost. Razlog ni zdravstvene narave, le proizvajalec jih ni pravočasno uskladil z novim zakonom.

S klikom do starin

V zadnjih dneh iztekajočega se leta so me presenetili na Rtvslo.si. Priobčili so novico z našega področja, v kateri je kljub špartanskosti vse štimalo, niti enkrat ni bil uporabljen izraz igrica in bila je relevantna. Šlo je za vest, da je neprofitna spletna knjižnica Internet Archive, ki arhivira vse mogoče, od zvočnih zapisov in novic do knjig ter filmov, v katalog znanja vsrkala špile. In to ne wikipedijasto, v obliki članka, marveč emulatorsko, čemur pravijo The Internet Archive Console Living Room *(Archive.org/details/consolelivingroom)*.

Stvar deluje tako, da najprej izbereš želeni sistem. Nudijo atari 2600 in 7800, colecovision, astrocade in odyssey² (v Evropi philips G7000), strojčke iz druge polovice sedemdesetih in prve osemdesetih. Potem klikneš igro, ki bi jo rad naložil, in emulator na osnovi javanske kode steče kar v spletnem brskalniku. Nudi dve barvi ozadja, delni ali polni zaslon in preprost nadzor s tipkovnico. Odlično za vsakogar, ki se ne spozna zadosti, da bi z interneta dopobiral povečini brezplačne oponašalne programe, jih nameščal in iskal rome – datoteke s špili.



Tak je standarden prizor s konca sedemdesetih, ko je marsikateri dom v Ameriki okupiralo udejstvovanje z nadpriljubljenim atarijem 2600.

Sliši se izvrstno in za malo se pohecat tudi je, sploh če si bil ljubitelj neslavno propadlega Microsoftovega Game Rooma. Tudi lastne opise je moč pisati. A igranje je žal nekoliko preveč osnovno. Največji minus je popolna odsotnost zvoka, kar kvarno vpliva na izkušnjo. Tudi zaloga je majhna glede na kompletne sezname, ameriški izbor sistemov pa je Slovencu neprivlačen. Še najbolj znan nam je atari 2600 ali VCS, toda v primerjavi z računalniki in konzolami ga je pri nas imel malokdo. Z ostalimi štirimi je še veliko slabše. Krivično do 7800, ki je po strojni moči na nivoju C64, a tako je. Je pa res, da naj bi se stanje v Arhivu izboljšalo, saj kanijo projekt dopolnjevati. Prišel naj bi zvok, več iger in novi sistemi, tako da velja url občasno poklikati, če ti dogajajo relikvije.

Hecno je, kako te naslovčke danes prostodušno včitamo, se z njimi na kratko zabavamo in podoživimo spomine, pri tem pa niti ne pomislimo, da je marsikateri obilno prispeval k velikemu zlomu ameriškega igrarskega trga leta 1983. O njem si lahko več prebereš v Kratki zgodovini špasa v Jokerju 192, id na stranki 5943. Na hitrico povedano so Atari, Activision in druščina izdajali vse slabše igre. Simbola tega sta na 2600tici nemogoča konverzija avtomata Pac-Man in kultna filmska licenčnica E.T., ki so jo morali sestaviti v borih petih tednih in je bila zanič, a so zanjo hladnokrvno računali 50 dolarjev. Ljudje so se takih ropov naveličali in zapustili polje videoiger, kar je botrovalo imploziji. Osip je bil tolikšen, da je marsikatera firma šla naravnost na boben. V to opustošenje je potem vstopil Nintendo z NESom in kakovostnimi špili, ki so povrnile zaupanje strank, in industrija onkraj luže si je počasi opomogla.

Dosti iger, ki jih v emulatorje nalagaš na Internet Archivu, je dejansko krivih za sodnodnevno sesutje pred tridesetimi leti. Saj že po naslovih vidiš, za kakšno ceneno robo gre. Na primer Tax Avoiders, kjer med skakanjem po štirih ploščadih nabiraš dolarske znake in se ogibaš dacarski pošti ... Bloody Human Freeway, kjer pomagaš kuri čez cesto, kot bi slaboumno kazal osle Froggerju ... ter neslavni Custer's Revenge, kjer si se moral v vlogi istoimenskega generala z vidno erekcijo prebiti do kola s privezano indijanko in jo pokavsati. Ja, resno.

Ker je težko najti še danes igralno robo za te zgodnje konzole, bolj priporočam obisk strani z nekoliko sodobnejšimi špili, ki prav tako omogočajo preprosto emuliranje v brskalniku skozi Javo. Zelo dober naslov je *Nesbox.com*, kjer z enim klikom poženeš odličnice za NES in SNES, od Bombermana do Super Mario Worlda. Zvok je slišen in moč je nastavljati komande ter celo igrati v dvoje čez splet. Je pa res, da manjka shranjevanje napredka. Le-to deluje v Segini ustreznici na *Ssega.com*, kjer domuje nalinijsko emuliranje mega driva s Sonicom, Mortal Kombatom in druščino. Za stare DOSovske igre pa lahko obiščeš eno od namenskih lokacij, kot je *ClassicDOSgames.com*, čeprav boš verjetno nejevoljen ob mnogih demo inačicah namesto polnih. No, vseeno je tu kup klasik, kot so Earthworm Jim, Warcraft 2 in Commander Keen. Le pazi, da si ne uničiš spominov, ki so pod vsem tistim mahom in patino nenavadno prhki.

Sneti



Če misliš, da tile Ikari Warriors tečejo na C64, se motiš. Gre za dobro inačico za atari 7800, ki jo v Internet Archivu zaženeš kar z brskalnikom.



V browserju lahko igraš tudi DOSove klasike, kot je Warcraft 2. Nadvse priročno za tiste, ki jim je rokovanje z DOSBoxom preveč zahtevno.

Jurijeva doživetja



Ob petem poglavju serije Broken Sword se LordFebo spomni, kako je z blondincem Georgom in francosko mačko Nicole prepotoval pol sveta in razkril poslednjo skrivnost *Reda siromašnih vitezov Kristusa in Salomonovega templja*.



Celo mlajši Jokerjevi čitalci vedo, da so bile pustolovščine njega dni polnopravna, premijska sorta iger. Pravzaprav gre za eno od prazvrsti, ki je med nami domala toliko časa, kot obstaja besedilni zapis na računalniškem prikazovalniku. Mnogo razvijalcev se je v tistih starih vremenih proslavilo prav s temi miselno-štorijalnimi igrami. Toda le redki od njih so danes v poslu. Še redkejši pa so taki, ki ostajajo zvesti žanru. Eden njih je angleški Revolution Software so soustanoviteljem Charlesom Cecilom na čelu. Človek je na sceni že tri desetletja, za zasluge glede igralske umetnosti pa si je prislužil kraljevsko odlikovanje.



Jorčan **Charles Cecil** je Revolution Software leta 1990 ustanovil še s tremi prijatelji. Ves čas je gonilna sila firme in glavni dizajner serije Broken Sword. Zelo ga zanima zgodovina, zlasti skrivnosti Cerkve, in vselej korenito razišče teme za svoje projekte. Škoda, da ima od tega igralec komaj kaj, saj bi igre lahko delovale mnogo bolj izobraževalno.

REVOLUCIJSKI POGON IN PRVI PUSTOLOVŠČINI

Programerji, ki so se mu leta 1990 pridružili v skupnem podjetju, so že za časa osembitnih računalničkov delali na tekstovnih avanturah, zato je bila smer samoumevna. Ljubitelj King's Questa Cecil si je želel ustvariti pravljico, a bolj sproščeno od po njegovem mnenju preresnih Grahamovih dogodovščin.

Tako se je rodila fantazijska pripoved Lure of the Temptress, ki so jo izdelali z lastnim pogonom, smelo poimenovanim Virtual Theatre. Za razliko od Sierrine platforme SCI in Lucasovega Scumma so imeli v njem vsi neigralski liki lastno rutino, neodvisno od igranja. To je v praksi pomenilo, da NPCji niso bili statične zaplate pikslov, marveč so počeli vsakdanjosti, postopali naokoli in se v primeru križanja poti z našim kmetičem Diermotom ustavili ter se opravičili. Ni bil to nek hud fičr, a tedaj so ga močno poudarjali.



Lure of the Temptress (1992) Deželo je zasužnjila seksi coprnica Selena z vojsko ljudožerskih orkov in pazant Diermot je edini, ki jo lahko reši. Igra, ki je ob izidu pokasirala več nagrad, je na Gog.com že lep čas na voljo zastonj, ima pa za današnje pojme nekam starinski vmesnik in zelo starošolsko, 32-barvno grafiko razločljivosti 320 x 200 pikslov.

Bolj pomembna lastnost kode je bila popolna združljivost z amigo in atarijem ST, kar Sierrino orodje ni bilo. Izid na različnih sistemih je bil zato sočasen in igra je kljub precejšnji osnovnosti požela visoke ocene. Prodaja je bila dobra in založnik Virgin zadovoljen. Takoj je bil na redu nov projekt, to pot znanstvenofantastičen. Zamislili so si futuro z megalopolisi, kjer je elita v zgornjih nadstropjih obsijana s soncem, raja pa se gnete v mračnih pritličjih. Za udejanjenje distopičnega scenarija so se razvijalci povezali z angleškim striparjem Daveom Gibbonsom. Znameniti ilustrator grafičnega romana Watchmen ni zgolj narisal grafike in poskrbel za stripovski uvod, marveč je zastavil osnovno štorijo. Sprva je izdelku namenil naslov Underworld, a so zaradi izida Ultime Underworld temačno dogodivščino poimenovali Beneath a Steel Sky. Gibbons, ki je v vsej svoji karieri polnopravno sodeloval



Beneath a Steel Sky (1994) V drugo se je Revolution še bolj izkazal, zakajti Jekleno nebo je z odraslo pripovedjo, mračnim vzdušjem in dobrimi puzlami osvojilo vrhove vseh tistikratnih lestvic. Igrali smo nekega Roberta, ki je s pomočjo zvestega robota totalitarno mesto spremenil v utopijo. Kako dobro sta bili domišljeni vsebina in dogajanje pred dvajsetimi leti, priča uspeh izdaje za iOS, za katero je Gibbons naknadno dorisal nekaj vmesnih sekvenc. Ta košta tri evre, na PCju pa je izvirnik moč zaigrati zastonj.



Broken Sword: The Shadow of the Templars (1996) Naključni junak Žorž je z naključno prijateljico Niko raziskoval, kaj imajo za bregom novodobni templjarji. Ker je Dan Brown vzbudil zanimanje za to tematiko, so igro poizdali z malce razširjeno vsebino. Po novem ima nekaj igralnih vložkov tudi ženska, ki je bila v izvirniku le NPC, dočim je zloglašni problem s kozlom poenostavljen. Za tri novčiče dotični Director's Cut naglas priporočam, bodisi na tablici, bodisi na PCju.



Broken Sword II: The Smoking Mirror (1997) Tudi drugo dogodivščino z iskanjem božanstva Tezcatlipoca so dopolnili za današnje naprave, toda besedica 'Remastered' v imenu nove izdaje je pretirana. Izdelek za razliko od režiserskega reza prvenca nima niti enega novega kosca igralne vsebine. Pridodanosti so le namigi, portreti likov in spremljajoči digitalni strip, ki ga je narisal Cecilov prijatelj Dave Gibbons. A komur se enka dopade, je dvojka samoumevno priporočilo.

le pri tej igri, se še danes spominja, kako mukotrpno je v Deluxe Paintu risal posamezne sličice animacije in se mučil z izrazi čustev na obrazu glavnega junaka, velikem vsega sedem krat devet pikslov. Špil je postal legenda in povpraševanje po nadaljevanju traja že vsaj desetletje.

ŽORŽ, NIKO IN TEMPLJARJI

Cecil in kompanija so tekom obstoja naredili več obrobnih projektov, recimo akcijsko avanturo In Cold Blood ter otroško igrico The Road to El Dorado. Prav tako so predelali King's Quest IV za amigo. Toda resnično prepoznavnost so si prislužili s simpatičnim nizom Broken Sword, ki od prejšnjega meseca obsega pet poglavij in par ponovnih, dopolnjenih izdaj. V glavnih vlogah sta Američan George in Parižanka Nicole, ki se vedno znova zapleteta v mrežo starodavnih skrivnosti, izgubljenih artefaktov, sodobnih norcev in globalnih zarot. Nakar seveda družno rešita svet.
Zamisel za uvodno epizodo je Charles dobil po prečitanju knjige Sveta kri in sveti gral – taiste, ki je nekaj let kasneje navdihnila Dana Browna za podlago Da Vincijeve šifre. The Shadows of the Templars je bila prva sodobna igra, ki se je osrednje bavila z bogatim templjarskim izročilom. Sledi tega skrivnostnega križarskega viteškega reda so nas vodile od Bližnjega vzhoda prek pariškega podzemlja do Škotske. Med ostalim smo se soočili tudi z njihovim domnevnim čaščenjem Bafometa. Naslovni zlomljen meč, ki bi ob prekovanju priklical na svet ta ancientni idol, pa je bil Cecilova izmislica.
Četudi Broken Sword ni pokazal silne avanturistične širine in naprednosti, se nam je priljubil z risankasto grafiko, kakovostno ozvočenostjo, domiselnim načinom pogovorjanja, simpatičnimi zagonetkami in zanimivo, lepo podajano štorijo. Kot celota je pustolovščina odlično funkcionirala, zato si je v Jokerjevih kronikah prislužila oceno 90 in klovnasto naslovnico revije številka 38. Prodaja je bila sedemmestna in dogodivščina ostaja brezčasna klasika, vredna današnjega igranja.
Simpatična kombinacija Američana in Francozinje, ki sta se na kraju celo poljubila, je terjala nadaljevanje. Njuna druga pustolovščina, podnaslovljena The Smoking Mirror, se je napajala z majevsko in azteško folkloro ter je ob izidu požela pozitivne ocene. Vnovič je bila podoba prijetno pisana, lokacije raznolike in kombinacije predmetov zanimive. Toda štorija je bila vseeno manj privlačna, pa tudi kakšnega silnega napredka ni bilo, zato je igra ostala v senci prvenca. Ustvarjalci bi morali zlasti bolje osmisliti oziroma zgraditi odnos med glavnima akterjema, tako pripovedno kot igralno. Nico je sicer v drugo imela nekaj lastnih odlomkov, a prostega menjavanja in sodelovalnih puzel ni bilo.

ZABOJI IN ŠE VEČ TEMPLJARSKIH TAJN

Nato je prišlo obdobje, ki ga uporabniki odčepnikov poznamo kot pustolovski mrak. Trirazsežni pogoni so ustvarili sveže, dotlej nevidene izkušnje in igralci so pozornost preusmerili vanje. Kar naenkrat ni nihče več maral za ploskovne 'dolgočasnice', v katerih nisi mogel razstreljevati sodov in zbijati peščev. Avanture so postale nišna sorta, v katero zaradi vse višjih razvojnih proračunov založbe niso več hotele investirati. Eden od povodov je bil Lucasov Grim Fandango, ki so ga kljub vsesplošni odličnosti in vrhunskim ocenam prodali manj kot sto jurjev. To je bilo jasno sporočilo kravatnikom, da tu ni zaslužka.
Cecil, ki je vseeno verjel v skupnost, je z idejo o sklepnem delu trilogije, podimenovanem The Sleeping Dragon, zaman trkal na vrata založnikov. Naposled se ga je usmilil THQ, a je narekoval svoje pogoje. Ti so igri prinesli komercialno uspešnost, ne pa tudi nesmrtnosti in ugleda med ljubitelji. Razvijalec je moral namreč namesto ploskovne grafike uporabiti trendom primeren 3D-pogon. Ta je igro oropal podrobne in barvite podobe predhodnikov. Vseeno ni bila glavna težava videz, niti ne xboxovemu joypadu prirejen neposreden nadzor lika. Igra je imela kratkomalo slabše dialoge, uganke, lokacije in štorijo, čemur je



Broken Sword: The Sleeping Dragon (2003) Če bi trojko izdelali na enak risankast način, bi se je bržda prodalo manj, toda v anale bi šla kot dostojen, zimzelen zaključek. Tako pa so jo dali v tri dimenzije in vključili preveč prostorskih puzel, med katerimi je izstopalo ponavljajoče se porivanje zabojev in kamnitih blokov. Danes je niti zaženem ne. Namig: naj vsebino prepakirajo v 2D-grafiko!



Broken Sword: The Angel of Death (2006) Na oceno 76 niso vplivala le nekam opustela prizorišča in manko izvirnosti, marveč še hrošči in težaven nadzor. Oboje so kasneje do neke mere poflikali. Za nekoga, ki je frišno padel v serijo (ali celo žanr), je Gogove štiri evre za vsaj dvanajst ur dolgo solidno zaporedje uganki, pripovedništva in Georgovega opravka z dvema fračama v redu naložba.

dodatno zavdalo posiljevanje z nenehnim premikanjem zabojev. Spečega zmaja, ki je nadaljeval neotempljarsko povest enice, imam v spominu kot tečen, moreč špil.
Ker pa je bila prodaja nad pričakovanji, je Revolution zbral pogum za še en poskus. Cecil je vztrajal pri 3Dju, ki naj bi privzeto vdahnil določeno mero kinematičnosti. Na srečo je skenslal vse prostorske puzle in vrnil miškovni vmesnik point-and-click. Nastal je Angel of Death, ki sicer ni bil pretirano iskriv in izviren, a je nudil zadovoljivo izkušnjo. Juriju se je v dogodivščinah po Istanbulu in Vatikanu pridružila joškata blondinka, kar je povest takoj naredilo bolj privlačno. Zgodovinska podlaga se templjarjem kajpada ni izognila, vendar je bil glavni poudarek drugje: v biblični davnini. Rdeča nit je nanizala skrinjo zaveze, mano, alkimijo in zaroto.

DVOREZEN MEČ

Ko razmišljam za nazaj, mi je nenavadno, da so se Žoržovi pripetljaji, zlasti prva dva, tako neizbrisno vpisali v anale. Že res, da sta imela špila prijetno podobo, dober vmesnik in dovolj privlačno dogajanje. A resnici na ljubo je šlo za čisto elementarni pustolovščini brez kakršnekoli naprednosti. Niz malih, domala umetnih opravil je bil rešljiv v točnem zaporedju in na en sam način. Mnoge tistikratne pustolovščine so bile manj premočrtne in so se celo vejile. Enako neizkoriščen je bil dvojec protagonistov, tako zaradi nerazdelanega značaja in odnosa med njima, kot zavoljo odsotnosti sodelovanja in preklapljanja med njima. Slednje je dotlej predstavilo že več avantur, začenši Maniac Mansion leta 1987.


Naivno bi bilo pričakovati, da bosta George in Nico vsako eksotično lokacijo izkoristita za hiter paritveni obred. Toda več življenjskosti v odnosu bi pa lahko bilo. Nič manj neumno ni, da avtorji niso znali udejaniti prostega preklapljanja in sodelovalnega reševanja. Spomnimo se Goblinov, Tentacla in še vrste drugih iger, ki so to dobro vključile.

Kljub zgodovinskemu ozadju, bibličnim referencam in Cecilovemu raziskovanju serija ne vključuje kaj prida izobraževalne vrednosti. Težava je tako v načinu podajanja informacij kot v tem, da igralec ne loči historičnih dejstev od fikcije. Pomagal bi enciklopedičen žurnal znotraj igre ali spremljevalna knjižica z širšo razlago. Zakaj navsezadnje ne bi iz špilov, ki so navzven podobni brownovskim zgodovinskim romanom, izvedel in odnesel česa verodostojnega?
Templjarji, katerim smo nekoč posvetili izčrpen vedež (vpiši 5256 v iskalnik na Joker.si), so jako zanimiva tematika, prav tako staroveške izraelske relikvije. Tretji del v mrežo vplete še sloviti Vojničev dokument, skrivnosten ilustriran kodeks iz obdobja renesanse, napisan v neznanem (izmišljenem) jeziku in pisavi, ki ga še nikomur ni uspelo razšifrirati. Dan Brown bi okoli njega zgradil odlično pripoved, dočim igra z njim opravi precej mimogrede in več časa nameni spoznavanju vsestranske uporabnosti pajserja.


Zajeten renesančni **Vojničev rokopis**, imenovan po njegovem lastniku, poljskem bibliotekarju, je že stoletja nestrt oreh za kriptologe. Dozdevno gre za naravoslovno vsebino, polno ilustracij in diagramov, vendar napisano na nerazpoznaven način. Ker dešifriranje ne uspe niti računalnikom, so nekateri mnenja, da je potegavščina. A kompleksnost to tezo postavlja pod vprašaj.

REVOLUCIJA MNOŽIČNEGA SKLADA

Med 2006 in 2012 je bilo za Revolution obdobje predelav. Za PC, maca in tablice so poizdali bolj ali manj dodelane Steel Sky in Broken Sword 1 ter 2, enico celo za wii in DS. Ne glede na reciklažo je bila odločitev pravilna, saj se naslovi lepo prodajajo ves ta čas. Je že tako, da so pustolovščine na mobilijah redka, a čislana in hvaležna sorta. Cecil je ob neki priliki izjavil, da je firmo rešila digitalna distribucija – oziroma kar Applova tržnica. Nekje vmes je navdušenska skupina Mindfactory izdelala zastonjsko fanovsko avanturo Broken Sword 2.5: Baphomets Fluch, a se tisti šmorn z grafiko iz izvirnika nikoli ni vpisal v uradni kanon.
Sčasoma je zvrst macgyverskih miselnic doživela preporod in zlasti iz Nemčije tok novih primerkov ne jenja. Med ostalimi smo od tam dobili Secret Files, trilogijo svetovnorazsežnih pustolovščin Maxa in Nine, ki jih je nespregledljivo navdihnil prav Broken Sword. Uspešnost ponovnih izdaj in možnost množičnega financiranja je zato moštvu dala zagon za snovanje petke, vendar to pot s starošolskim videzom. Avgusta 2012 so na Kickstarterju objavili projekt in prosili za štiristo tisočakov. Dobili so jih skoraj dvakrat toliko in po poldrugem letu je dvodelni The Serpent's Curse tu. Tak je kot izvirnik, v dobrem in slabem.
S tem se Revolutionova kronika še ne zaključi. 51-letni Charles Cecil je večkrat jasno povedal, da si želi ustvariti nadaljevanje kultnega Jeklenega neba. Kickstarterjeva kampanja za Broken Sword 5 resda ni segla do milijona, ki bi avtomatično prižgal zeleno luč Beneath a Steel Sky 2. A le-ta vseeno bo. Uradno ga kanijo najaviti oziroma prijaviti kot fehtarski projekt v naslednjih mesecih. Narisal ga bo nihče drug kot Dave Gibbons.


Tole je Gibbonsova ilustracija za prvi Beneath a Steel Sky. S Cecilom sta očitno prijatelja, saj je dorisal tudi poizdajo Broken Sworda. Pri novem Jeklenem nebu pa kani vnovič sodelovati pri štoriji.



Pustolovščina je razdeljena na dve epizodi. Druga polovica izide konec januarja. Upam, da bo vsebovala kakšno lokacijo več, ne le nekaj pariških ulic.

George se torej po dobrih sedmih letih vrača na male zaslone, njegov ploskovni jaz pa po skoraj sedemnajstih. Cecil očitno ni več tako prepričan v poligone, zato so videz petega poglavja vrnili h koreninam. Liki so sicer v resnici trirazsežni modeli, vendar je končni učinek na ročno narisanih ozadjih ravninski, tak kot v devetdesetih, le v HD. Grafika, kakršne te dni ne vidiš pogosto, vsekakor pritegne oko. Bržda je ravno tak pristop prepričal fanovsko skupnost, da je na Kickstarterju donirala dvakrat več od žicanih 400 jurjev. Škoda, da se artisti niso še bolj potrudili z risankastim občutkom, saj je podoba precej statična in vmesne sekvence skorajda neobstoječe. Dvojka je imela po mojem spominu precej animacij, ki so popestrile odvijanje.

George (žal) ni Robert

Zaplet ni templjarski, a iz religioznih tem Cecil ne more. Zgodovinski temelj Kačjega prekletstva je gnosticizem, s krščanstvom nezdružljivi filozofski in verski nazori. Na žalost vnovič ni nobenega doprinosa k splošni razgledanosti. Mistična snov je potisnjena v ozadje in je za kogarkoli, ki želi nekaj več, slabo razdelana. Razlage so redke in skope, zloglasna slika La Malediccio (Prekletstvo), okoli katere se vse vrti, pa izmišljena. Enostavno ne verjamem, da igra kot medij ni sposobna posredovati vsaj trohice znanja!
Za razliko od Roberta Langdona, ki so mu na poti hištorične, cerkvene in umetnostne enigme, se Georgu s takimi piflarskimi zadevami ni treba ubadati. Možgani so pretežno izključeni, saj logičnih orehov ali kakršnihkoli mozgalnih ugank ravno tako ni. Čeprav junak preiskuje umor, si daje opravka le z mikroopravili. Lovi ščurka, popravlja avtomobilsko hupo, išče umetne brke ... Vsak tak minikvest je seveda zaporedje več manjših korakov. Puzle niso nič posebnega in res je preveč poudarka na banalnem operiranju, ki je mnogokdaj neprepričljivo. Drugačni orehi, iskanje namigov in detektivsko raziskovanje bi obogatili pretirano oplaščičeno, premočrtno in enorešljivo dogajanje. Še gibanje po Parizu je linearno, saj lokacije ne moreš zapustiti, dokler je ne 'premagaš'. Nicole ima par odlomkov, vendar brez vzajemne pomoči med likoma.
Zabavljam lahko še nad teatralnim, umetnim dogajanjem, k čemur pripomorejo liki brez duše, ki govorijo in stojijo, kot bi imeli kol v riti. Ne zahtevam profesionalnih nastopajočih, kakršne smo videli v Beyondu, malo več življenjskosti, čustvenosti in razgibanosti pa. Se res moramo zadovoljiti z venčkom umetnih zagonetk, kombinacij predmetov in nedoživetih dialogov?

***LordFebo** si nadene plašnice in uživa v pustolovskem duhu devetdesetih v visokoražločljivi podobi.*

71

kakovostna klasična pustolovščina ✔ videz ✔ neuporabljene možnosti dveh likov ✖ pretirana linearnost ✖ docela staromoden pristop ✖ Revolution Software

Broken Sword 5: The Serpent's Curse



Menjavanja med likoma, ki bi orenk popravilo pustolovski vtis, ni. Večinoma nadzorujemo tipa.

Vrnitev v devetdeseta

Naštete zamere veljajo pretežno za celotno serijo, da ne rečem kar za zvrst vobče. Konec koncev niti najodličnejša enica ni premogla igralnih domislic in naprednosti ter čustvene inteligence. Če nimaš nič proti temu, da je avantura bolj kot ne niz miselnih zaslonov, in bi rad izkušnjo nalik enki in dvojki, je The Serpent Curse kot nalašč. Nostalgične strune ubira zelo razločno in za dobrih 20 evrov dobiš dvodelno igro (druga epizoda izide konec meseca) s skupno dolžino enajstih ur.

Vemo pa, da se tudi v klasični formi storiti več. Spomnimo se tovrstnih iger s sodelovalnimi prilikami, cepljenji poti, večrešljivostjo nalog, večjo svobodo premikanja in ugankami, ki pritičejo snovi ter niso le kombinacije inventarnih predmetov. Pri veteranski ekipoi kot je Revolution, za tako zafračkan potencial ni opravičila. *"Za inovacije in korak onkraj preizkušenega bo treba počakati na petico – ali še dlje,"* smo zapisali ob recenziji štirice. Še dlje, očitno.





Poleg prijetnega narisanega videza je tudi vmesnik tak kot v enki in dvojki. To pomeni zanimivo možnost spraševanja vsakogar o vsebini inventarja.



George in Nico sta dve limoni, brez ene same iskrice. Sluzavi debeluh na gornji sliki je edini v celem špilu, ki ima jajca in hoče babi zlesti v hlačke.

KAJ JE GNOSTICIZEM?

Jedrnate definicije te filozofske in verske miselnosti ni. Gre za kolaž ancientnih, tako imenovanih dualističnih pogledov na vesolje, ki pravijo, da je slabi duh ustvaril vse, kar je otipljivega, torej tudi ljudi, dočim so nevidne reči in duša delo dobrega boga. Človek se lahko otrese zlih spon in združi z bogom edinole potom ezoteričnega znanja in odpovedovanja materialnemu, hudičevemu bogastvu. (Gnosis pomeni znanje, vendar tega ne gre jemati kot izobraženost, marveč bolj kot razsvetljenost.)

Čeprav zametki gnosticizma segajo pred naše štetje, je gibanje doseglo vrhunec v zgodnjih letih krščanstva, ko se je z njim prenekje tudi združilo. Toda če je Kristusov nauk hotel preživeti, si ni mogel privoščiti razdrobljenosti in nedorečenosti. Mlada Cerkev je morala določiti jasna pravila. Zato so škofje definirali, da je Bog ustvaril človeka po svoji podobi, da je Jezus božji sin in še čuda drugih dogm, ki so rabile prepričljivejšemu marketingu.

Gnostične ideje o hudičevem avtorstvu fizičnega sveta, človeka in s tem Jezusa so bile zato označene za heretične in često preganjane. A so preživele. V zgodnjem srednjem veku, ko sta Cerkev in plemstvo postala moralno razuzdana ter izprijena, so se zamisli o asketskem življenju vnovič okrepile. Sprva na Bližnjem vzhodu, nato na Balkanu v obliki bogomilov in naposled v južni Franciji med katari. Predvsem slednji, ki so se razširili in oslabili oblast Cerkve, so bili svetemu sedežu največji trn v peti.

Katari so sicer upoštevali Jezusove nauke, vendar so zanikali njegove božje poreklo in se odrekli malikovanju mučilne naprave, križa. Cerkev, ki se je hotela okrepiti v boju zoper muslimane, ni mogla dopustiti tako široke protistruje sredi svojega ozemlja. Ker spreobračanje ni uspelo, je papež Inocenc III. leta 1208 na lastno pest sprožil križarsko vojno. Ta je trajala skoraj štiri desetletja, krščanska vojska pa je brez pretiranega upora poklala več sto tisoč ljudi, saj so katari črtili nasilje. Njihova edina obramba so bila obzidja hribovskih mest in utrdb, kakršni sta Carcassonne in Beziers. Iz slednjega kraja izhaja znamenita prilika, ko je papeški legat po zavzetju velel, naj pobijejo vse prebivalce, heretike in katolike, češ, Gospod bo že prepoznal svoje. In so jih, vseh dvajset tisoč. Zadnje katarsko zatočišče Montsegur je padlo leta 1244. Krvavo kroniko dežele Languedoc dobro opisuje knjiga Labirint.

S katari je povezanih mnogo skrivnosti, med njimi templjarji, sveti gral in morebitni Jezusovi potomci. A Serpent's Curse, vsaj prva epizoda, se tega ne dotika, marveč se bavi z neko drugo, Cerkvi prav tako neprijetno temo: gnostičnimi evangeliji. Krščanstvo namreč priznava štiri 'vesela oznanila' o Jezusovem življenju – Markovo, Matejevo, Lukovo in Janezovo. Ti zapisi edini odgovarjajo religiji pri njeni usmeritvi in so bili zelo verjetno tudi tonamensko dopolnjeni oziroma potvorjeni. Vendar obstajajo še mnogi drugi. Tako zvani apokrifni (nepristni) ali gnostični evangeliji govorijo o istih ljudeh in dogodkih, le na drugačen, bolj človeški način.

Eden najbolj znanih je v koptščini napisan Evangelij po Tomažu, ki sta ga leta 1945 v kraju Nag Hammadi našla egipčanska kmeta. Ta ne omenja čudežev in ne poudarja pasijona, marveč prikaže Jezusa le kot močnega učitelja in razkriva, da je imel tudi učenke. Bog naj bi bil ujet v vsakomur od nas, pot do njega pa vodi skozi očiščenje. Del naghammadijskih rokopisov je Testament resnice, kjer je predstavljen rajski dogodek skozi oči kače. Ta žival je namreč v gnosticizmu prispodoba modrosti in resnice, zato želi svoje znanje deliti z Adamom in Evo, česar pa bog ne želi. (Od tu kača v podnaslovu igre.) Žal je dotični dokument najmanj ohranjen, saj naj bi mati fantov, ki sta zvitke odkrila, z nekaj listi podkurila v ognjišču.

Apokrifni zapisi načeloma ne izpodbijajo osnovne fabule kanoničnih besedil Nove zaveze, marveč jo celo utrjujejo in dopolnjujejo krščanski duh v smislu Jezusovih naukov. Je pa res, da mu ne pripisujejo božjosti, s čimer spodkopavajo temelj Cerkve kot institucije, zato se Vatikan proti njim bori že skoraj dve tisočletji. Tudi v tej igri …

World of Warplanes

Ko v Google vpišeš skupek 'world of', se takoj za obveznim Warcraftom prikaže World of Tanks. To na praktičen način pokaže, kako priljubljena je ta beloruska večigralska tankovska arkada postala. Nekoč majhni studio Wargaming iz Minska je preobrazila v eno močnejših igričarskih hiš. Lani so na primer za šestdeset milijonov evrov kupili tretjinski delež v ciprski banki Hellenic Bank in še najmodernejšo bajto na otoku.
Že dolgo je znano, da bo WoT prvi del trilogije, ki se nadaljuje z World of Warplanes in se bo čez približno dve leti zaključila z World of Warships. Letalska inačica docela posnema tankovsko: gre za večigralsko arkadno free to play letalščino, kjer se udeležuješ množice kratkih spopadov in z izkupičkom kupuješ vse urnejša frčala iz okolice druge svetovne vojne. Pa se za preprosto zasnovo skriva omembe vredna globina, kot to zmore WoT, ali gre za bolj pozabljivo reč?



World of Warplanes je dobra letalska igra za nedeljske igralce, saj je free to play in enostavno frčanje združi s kopico slovitih avionov iz obdobja okoli druge svetovne vojne.

Tako greš gor

Iger z letali se drži sloves simulacij, ki zahtevajo nekaj nezaslišanega – branje navodil. World of Warplanes je drugačen, saj Wargaming želijo, da bi bili njihovi naslovi dosegljivi tako osnovnošolcem kot upokojencem. Zato imamo pred seboj preprost, arkadni špil, kjer aeroplan opazuješ od zadaj, pogleda iz kabine pa sploh ni. Igrati je sicer moč z veselo palico, saj podpira večino naprednih modelov, ali joypadom. Toda če imaš na mizi le miš, nisi nič prikrajšan. Kvečjemu nasprotno: zaradi enostavnega letalnega modela je z glodalcem laže meriti!

Z miško usmerjaš nos zrakoplova in prožiš strojnice, ob čemer ti igra pred tarčo samodejno nariše pomagalo za merjenje. Dodajanja plina enostavno ni in edini komandi za nadzor hitrosti sta kratkotrajen pospešek ter zaviranje s krilci. Na tipkah imaš še nagib po vzdolžni osi in spuščanje bomb ter raket. S tem pa se spisek ukazov zaključi.
Tudi letalna fizika te ne gnjavi s preveč podrobnostmi, čeprav je vseeno korak pred popularnimi nedeljskimi naslovi, kot sta Ace Combat in HAWX. Resno jemlje edino menjavo višine za hitrost, kar je ena najosnovnejših mehanik letenja. Če pri akrobacijah počenjaš čudne kote in preveč izgubljaš urnost, boš omahnil v zvrt. Ker se večina bojev odvija kar blizu tal, moraš take reči vzeti v zakup, sicer prepozno ugotoviš, da se zanka ne bo izšla in boš trdo pobožal podlago.

Letalni model so po neštetih neumnostih v testni fazi torej popilili in je simpatična mešanica arkadnosti ter par zanimivih naprednejših manevrov. Seveda pa bo tiste, ki imajo na mizi letalni sistem HOTAS, pustil docela hladne. World of Warplanes NI igra za navdušence nad letalskimi simulacijami. Je pa zelo za tiste, ki so jim fajn letala in bi se šli tko en mau pinjau.

Tako greš pa dol

Ob začetku vsake bitke se znajdeš v zraku, obkrožen s štirinajstimi soborci, ki jih je našel samodejni iskalnik. Na drugi strani karte je petnajst nasprotnikov, ki se morajo od blizu srečati z zemljo, da se na ekranu izpiše 'Zmaga!' Druga možnost za triumf je prevlada. Po vsakem prizorišču je raztresenih okrog ducat površinskih ciljev, od utrdb do vojaških ladij. Dokler je uničenih več nasprotnikovih kot tvojih, se merek na vrhu ekrana pomika v tvojo korist, in če sovragu ne uspe spremeniti stanja z bombardiranjem, po nekaj minutah zmagaš. Napadi na talne cilje so naloga jurišnih bombnikov in nekaterih težkih lovcev, ki v ta namen s seboj nosijo bombe in rakete. Toda največji špas so vendarle divji zračni dvoboji, saj bombardiranje ni komplicirano in protizračna obramba ne posebej ubijalska.



Najbolj uživaško je igranje tam do petega tiera, ko večina bojev poteka malo nad tlemi in noro vijugaš po kanjonih. Više je dogajanje bolj sterilno.





Aggressor se počuti kot nekoč ob branju Moje prve letalske enciklopedije.

- vzdušno frčanje ✔
- luštna letalca ✔
- preprosta za začetnika ✔
- free to play ✔
- en sam igralni način ✖
- primitiven iskalnik soigralcev ✖
- ne dosega globine World of Tanks ✖

Wargaming


Vpliv pospeška ni simuliran in pilot v ostrih zavojih ne omedli. Tudi sončnega blišča ne moreš izrabljati. Za take prijeme igraj War Thunder.

Tudi na druge avione je moč streljati z raketami, a ker vodljivih ne boš našel, imaš ob morebitnih zadetkih kvečjemu masten krompir. Za nameček je težki tovor omejen, dočim imaš streliva za strojnice neskončno. Le pregrevati se začno, tako da se ne moreš usesti na sprožilnik. Frčoplani imajo zalogo življenjskih točk, toda poškodbeni model kljub temu vsebuje več podrobnosti. Kritični zadetki ti lahko uničijo motor, pilota in krmilne površine ali te zakurijo. Tu pridejo do izraza pilotove veščine, ki jih možje zbirajo z izkušnjami in pomagajo pri gašenju ali krotenju naluknjanega letala.

Komarji in mesarske muhe

Četudi World of Warplanes ni najlepši špil in ga denimo konkurenčni War Thunder po videzu nese, mu ne morem očitati manka adrenalinskega vzdušja. Ko se trideset letal zaplete v srdito zračno mikastenje in delaš zanke kot utrgan, mimo pa letijo snopi sovražnih krogel, ti zna utrip res narasti. Pomaga tudi posrečena glasbena podlaga.
Posebej fino je opazovati mimo bežeče silhuete, če vsaj malo poznaš leteče stroje iz druge svetovne. Podobno kot pri tankovskem naslovu je repertoar vozil poln tako slovitih kot tudi povsem eksperimentalnih izvedenk. Začne se na spodnjem delu tehnološkega drevesa z obdobjem med vojnama in dvokrilci, kot je Grummanov F2F. Sredino zavzemajo messerschmitti, zeri, mustangi, iljušini in ostala znana druščina. Na vrhu, na deseti stopnici, so pak prečudne reaktivne reči, kot je Focke-Wulf Fw 252. Zaenkrat je zastopanih pet držav: Nemčija, Sovjetska zveza, Združene države, Velika Britanija in Japonska. Manjka še ogromno letal, od štuke do migov, dočim na težje bombnike zaenkrat ne gre računati. A če gre soditi po World of Tanks, ki je od izida svoj repertoar približno potrojil, se za nove modele ni bati.

Wargaming pač ne bo dopustil, da bi ti želja po odklepanju vedno novih naprav usahnila, saj s tem služi. Ekonomija je zelo podobna tisti v WoT. Igra je v štartu zastonj in tam nekje do sredine drevesa napreduješ hitro. Nato pa tlačaniš kot zmešan in si zaželiš premijskega računa, ki ti za deset evrov mesečno poveča izkupiček iz bitk. Takisto obstajajo draga premijska letala in boljše premijsko strelivo, ki pa še ne vpliva tako slabo na ravnotežje kot tisto v WoT.
Poudariti velja, da si računa za tankovsko in letalsko inačico, registrirana pod istim imenom, delita zlato evrsko valuto in proste izkušnje! Lepa poteza. Tankov vkup z letali pa na kartah ne bo, kar je velika škoda. To bi bil šele žur.

Svet ponavljanja

Naslov ima ta hip težave z ravnotežjem in včasih te vrže z linije. Predvsem pa matchmaker, tako kot v World of Tanks, ne upošteva spretnosti igralcev, zaradi česar se včasih pridružiš grdo nepoštenim bojem. A zanimivejše je vprašanje, ali z njim zares začeti. Za resno igranje World of Warplanes je treba naštepati tisoče na videz zelo podobnih si bitk.
Zato se moraš vprašati, koliko te takšno mojstrovanje bojev z drugimi ljudmi zares vleče. World of Tanks je uspešen, ker ima dovolj pretanjen bojni sistem in raznolika vozila, da ga mojstruješ leta in rad preizkušaš nove tanke. Za njegovega letalskega brata pa nisem prepričan, da ima toliko globine, saj je detajlov v boju manj. Pa, seveda: kdor igra zaradi štorije, naj takoj zbeži daleč proč, saj tu nima kaj videti.
Letalski navdušenci bodo obvezno navrgli, da so Warplanes zaradi poenostavljenosti največji iztrebek po ponesrečenem Messerschmittu Me 210. A Wargamingovi naslovi k tematiki privlečejo popolne laike. Če bo frocovje namesto o Rihanni za spremembo čebljalo o immelmannih in Ulrichu Rudelu, bom prav vesel.

OBRNI IN MOLI

Kljub enostavnosti World of Warplanes terja poznavanje osnov zračnega bojevanja, zato se slejkoprej srečaš z uveljavljenimi pojmi. Na prvem mestu je razlika med letali, ki zmorejo delati tesne zavoje, in tistimi, jim gre bolje vzpenjanje. Lastnosti se običajno izključujeta in sta zato rodili različna načina bojevanja. Prvemu pravijo 'turn and burn': zrakoplov skušaš proti nasprotniku usmeriti tako, da krmilo obrneš do skrajnosti v karseda tesen zavoj. Večjim in težjim lovcem to ne gre, zato se je zanje uveljavil drug način napada, kjer nad sovraga padejo z višine, nakar se znova poženejo v višave in ponavljajo vajo. Temu pravijo 'boom and zoom'. Zdaj veš, kaj pomenita kratici TnB in BnZ.
Kakopak ne izostanejo klasični akrobatski manevri, kot sta luping (zanka) in sodček. Slednji je lušten slovenski prevod za sloviti 'barrel roll', pri katerem letalo opiše vijačnico po obodu valja. S tem upočasni gibanje v smeri naprej, ne da bi bistveno izgubilo na hitrosti.

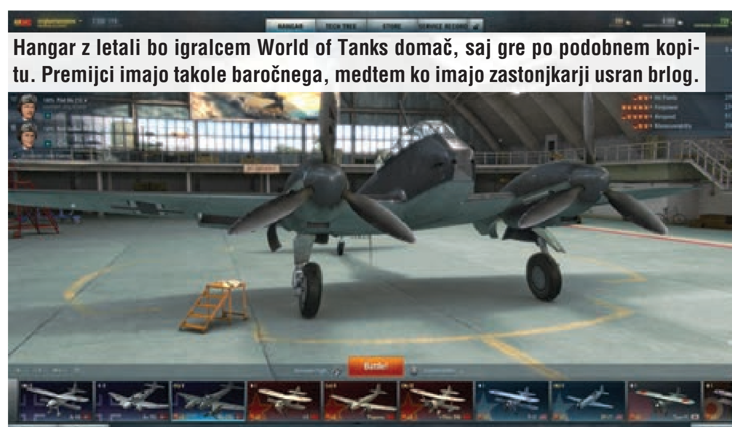
WARPLANES ALI WAR THUNDER?

Za razliko od World of Tanks ima Wargamingova letalska igra že ob nastopu odločnega tekmeca. To je War Thunder ruske hiše Gaijin, ki ima za sabo več letalskih simulacij, med drugimi Sturmovikov odvrtek Birds of Prey. Zato je njihova igra precej resneje simulacijsko zastavljena od World of Warplanes. Po shemi sta si igri podobni – obe sta zastonjski in pri obeh se mlatiš v kratkih bojih, vmes pa odklepaš in kupuješ nova letala.



Hudič se skriva v podrobnostih. Grom je lepši, ima naprednejše bitke in je edina opcija za tiste, ki dajo kaj na letalni model. Pozna tri moduse: arkadnega, zgodovinskega in realističnega, ki je za prave maherje ter zahteva joystick. Po drugi plati je arkadni način res plitek, zlasti pa ima po nepotrebnem zapleteno in neprijazno plezanje po razvojnem drevesu. Če si bolj vsakdanji letalec, je WoWp boljša opcija, drugače igraj War Thunder.
Ta je še v odprti beti, a glavni razlog, da se ji še nismo posvetili, je dejstvo, da v mesecu ali dveh dobi tanke! Wargaming je fasal odličnega tekmeca in na spletu se je že razvil dvoboj, ki bo nemara presegel onega med Bieberjem in One Direction. Eee, mislil sem Battlefield in Call of Duty.


Rakete načeloma nosiš za uničevanje talnih ciljev, toda finofajn je kdaj zadeti sovražni avion. To je tak dosežek, da zanj dobiš celo medaljo.


Hangar z letali bo igralcem World of Tanks domač, saj gre po podobnem kopitu. Premijci imajo takole baročnega, medtem ko imajo zastonjkarji usran brlog.

Goodbye Deponia



Pošasti v temi porineš dudo v usta, nato ji zakuriš rit. Le kaj bi lahko šlo narobe?



Eden od dosežkov v igri je pripraviti tega gorostasa do tega, da uprizori slavno sceno iz Basic Instincta. O fuj.



Rufus zna biti v svoji zabitosti prav prikupen. Tule je sveto prepričan, da bo dobil. Toda Goal ne mara za namige.

Daedalicova hiperprodukcija avantur ne jenja in tako smo po komaj enem letu dobili sklepni del štorije o smetiščnem svetu. Zgodba se nadaljuje naravnost od tam, kjer se je zaključil Chaos on Deponia, zato igre ne gre jemati kot samostojno celoto in je poznavanje predhodnic nujno. Tudi tistega, ki je v seriji domač, pa bo zmotilo, da uvodoma ni povzetka dogajanja. Po enoletnem premoru bi moral biti pogled nazaj pravilo – hej, TV-serije nam z njim postrežejo vsak teden.
K sreči smo tu opisovalci, da nekoliko zapolnimo vrzel. V prvi Deponiji (J229, 85) spoznamo svet, kjer plebs životari na površini onesnaženega planeta, aristokrati pa uživajo v nebeški deželi Elizij. Stopili smo v bata škornje frajerja Rufusa, ki si je želel zapustiti rodno greznico in se pridružiti bogatim v višavah. A vsi načrti so se mu spektakularno izjalovili. Še več, z neba je sklatil čedno punco Goal in razkril, da hočejo strici iz nebes zamazani planet uničiti. V nadaljevanju (J233, 72) se je v enaki meri ubadal z organizacijo odporniškega gibanja kot s trojno osebnostjo ne docela zdrave Elizijke. Slednje mu je v glavnem uspelo, prvo malo manj, toda še vedno je bil daleč od osrednjega cilja. Mu bo v finalu končno uspelo povzpeti se med oblake in hkrati preprečiti uničenje planeta?

Konec sveta prihaja

Tretji del je predhodnicama po videzu identičen. Ima enak vmesnik, zgodba poteka po poglavjih, ki vsako zase predstavlja samostojno krovno nalogo, in obešenjaškega humorja je na tone. Rufus je tokrat celo še bolj samovšečen in butast, se pa tega zaveda. Avtorji neprestano podirajo steno med igralcem in dogajanjem na zaslonu, kajti fanté te večkrat direktno nagovarja in kaže poznavanje žanra. *("Tale vic je bil v nemščini zelo smešen, v prevodu pa se je izgubil.")* Domislice segajo od prisrčnih do takih, ob katerih zaviješ z očmi. Samocenzure ne poznajo in mimogrede prestopijo meje. Od rasizma, ko črna lika prevzameta vlogo opic, črnko pa preprosto kupiš, prek spolnega nadlegovanja otrok do večkratne zlorabe opojnih substanc. Ne pravim, da tega v igri ne bi smelo biti. Lahko si pa predstavljam, da bo šlo komu v nos, četudi je narejeno skrajno satirično.
Višek nastopi nekje na sredini špila, ko se smetar uspešno klonira. Če smo morali v Chaosu zadovoljiti tri persone, stlačene v Goal, tokrat vodimo tri Rufuse. Naloga, ki si jo je zadal, je namreč preobsežna za enega samega. Pobje, ki so na različnih lokacijah, morajo za skupni cilj sodelovati, tako kot nekdaj protagonisti v Lucasovi seriji Maniac Mansion. Med njimi preklapljamo in izmenjujemo predmete. Mnogoternost, ne samo Rufusovo, avtorji ves čas izkoriščajo za zmešnjavo. Ne skušajte ji slediti, od nesmisla vas bo samo bolela glava.

***Quattro** v tretje vendarle zapusti smetišče, toda ne na način, ki ga je pričakoval.*

76

stilistično dovršena ✔ dodelan in domiseln koncept treh likov ✔ obilica črnega humorja ... ✔
... ki je včasih celo pretiran ✖ znova preveč podnalog ✖

Daedalic Entertaimnent

Sveta trojica

Trije glavni junaki namigujejo na nelinearen potek. Drži, da probleme rešujemo v poljubnem zaporedju. Vendar hitro naletimo na točko, ko je treba nujno preklopiti med liki in postoriti nekaj drugega. Pustolovski problemi s pobiranjem in rabo predmetov so me ne le enkrat spomnili na legendarni Discworld. So namreč mnogoplastni in se med sabo prepletajo. Navidez enostavna kraja obleke iz pralnice vključuje vtikanje obešalnika pelikanu v kljun, reševanje dveh konkretnih miselnih orehov (kakor prej je moč tovrstne naloge preskočiti), odčepljenje stranišča, povzročitve simptomov smrtnonosne bolezni pri najboljšem prijatelju in pridružitev skrivnostni sekti. S tem, da nesrečni kos perila ni glavni cilj poglavja! Kljub temu zafrknjenosti Rincewindovih prigod ne dosegajo, kajti Deponia se ravna po sodobnih avanturah, ki uporabljajo razkrivanje aktivnih točk in poznajo šegavo komentiranje neuspešnih akcij, da te dregnejo v pravo smer. Vseeno pa so Daedalic s količino podnalog prišli do meje, ko se sprašuješ, kaj sploh je glavni kvest, ko počneš nekaj na prvi pogled čisto nepovezanega.
Sklepni del trilogije je zato po igralnem času krepko daljši od predhodnic, a ima pravzaprav manj krovne štorije. Oziroma vsaj dobiš tak občutek, ker je fabula zasuta s plazom enovrstičnic in kratkih smešnic, katerih edini namen je zabavati. Ne razumite me narobe, fino se je smejati. Ni pa fino, da to odvrača od glavnega toka.

In potem je bil eden

Goodbye Deponia je enaka paša za oči in ušesa kot predhodnici. Prijem s tremi Rufusi precej poživi igranje, nostalgiki bodo našli reference na klasike, novinci se bodo smejali švabskemu črnemu humorju in konec sovpada z aktualnimi grenkosladkimi smernicami. 20 evrov na Steamu ni preveč, še bolj razveseljivo pa je, da jih za kompletno trilogijo hočejo 50, kolikor je vreden en običajen prvoligaški špil. No, saj Deponia dejansko je ena igra, zavoljo obsežnosti razdeljena v tri ločene enote. Pustolovcu, četudi nedeljskemu, tak paket ne bi smel uiti iz rok. Če ga dobi v akciji za polovično ceno, kot je bila ob Božiču, toliko bolje.


V igri vzporedno vodimo tri sodelovalne like in akcije enega omogočijo napredovanje drugega. To je najsvetlejša točka špila in prijem, ki ga v sodobnih avanturah pogrešamo.

Risk of Rain



Zgoraj je tipičen prizor iz Dežja: tvoja postavica je komaj vidna v zajetni okolici, za tabo pa se podi kup sovražnikov, s šefom vred. Teleport se bo vklopil šele po minuti in pol. Spodaj tempeljsko okolje s konca.

Magma Worm je glavar, ki izmenjaje napada nad tlemi in se skriva pod njimi. Ker je ranljiv le, ko je viden, je malo dolgovezen.

Zgoraj je primer goljufanja. Pred hordami beštij sem se skril na vrv. Zdaj malo skačem dol, streljam in se umikam nazaj gor, da se mi napolni energija. Mnjeh. Spodaj pa me napada še en župan, kamniti kolos.

Hidrometeorološkega simulatorja res še nisem dobil v kremplje – in tudi Risk of Rain ne bo zapolnil te niše, v kateri se vrtinči le nekaj solza Janeza Markoška. Čudni naslov ima namreč malo zveze z vsebino, postavljeno v daljno prihodnost potovanja z 'vesoljskimi vlaki' in obiskovanja tujih planetov. Na enega strmoglavi vlak s posebnim tovorom in znajdeš se v vlogi edinega preživelega. Nato se pojavijo pošastki in ... Saj veš. Ubij ali bodi ubit.

Padec skozi RoR

Risk of Rain je neodvisniška, retrografična mešanica raziskovanja, skakanja in streljanja. Navdihe vleče z vseh mogočih koncev, od spectrumovih Nodes of Yesod do rogue frpjev z naključnim ustvarjanjem nivojev, kot je Diablo, čemur doda nepreklicno umrtje, permadeath. Ni klasične naveze save/load, marveč greš po crkotu vedno od začetka. Šest tematsko raznolikih nivojev, od zvezdnega površja in vlažnih votlin do hladnega templja, stoji med tabo in odrešitvijo. Če je temu mogoče tako reči v smrtonosnem okolju, ki zgodbo spleta samo po sebi in v navezi z izvrstno glasbeno spremljavo ustvarja samotarsko, odtujeno vzdušje.
Pot je lahko dolga ali močno skrajšana, odvisno od tega, kako hitro na vsakem nivoju najdeš teleport za naprej. Zgradba stopenj ima le par inačic, toda postavitev objektov je vsakič naključna. V zameno za potolčeni mrčes dobivaš izkušnje in denar, s katerim odpiraš skrinje, iz njih pa skačejo naključni bonusi. Med njimi so zmanjšanje poškodb, ščit, električno cvrtje bližnjih spak, raketomet in podobno. Dlje kot prideš, več dobrot za kasnejše skozihode odkleneš.
Več tečnob kot uničiš, silnejši si – a hkrati narašča moč nasprotnikov in šefov, ki pridejo, ko vklopiš teleport. Ni problema pol ure prebiti na enem nivoju in klati nakaze, ki se naključno in masovno rojevajo brez konca. A na naslednjem bo kazalec težavnosti zgoraj desno že kazal visoko vrednost, saj tvoj razvojni nivo rabi odklepanju močnejših gravžev. Tedaj se pojavijo elitne, obarvane verzije navadnih sovražnikov, ki jih je mnogo vrst, od kuščarjevcev, meduz in orjaških klopov do svetlobnih velikanov, ubijalskih robotov ter demonov. Na najnižji od treh težavnosti je elitnikov malo, na 'običajni' (beri: japonski) in višji (beri: korejski) zahtevnosti pa jih mrgoli.

Kaj naj postanem danes?

Žal je zajebanost v Risk of Rain nekoliko sama sebi namen, saj zahteva, da izkažeš azijsko nezmotljivost ali uporabljaš trike. Ob le malo preveč pobijanja krepkost sovragov poraste čez mejo, kjer je vsaka napaka kaznovana s konkretno količino energije (v gneči ni važno, da se ta obnavlja samodejno) ali smrtjo.
Zato se zatekaš k zvijačam. Iščeš kotičke, ki jih sovražniki ne dosežejo, od koder izstreljuješ rakete, z osnovnim skakanjem se povzpneš na polico vzporedno z ono, kjer se drenjajo nasprotniki, in jih pokolješ z razdalje, oziroma visiš na špagah. Ti postopki so nevznemirljivi, dolgovezni in dolgočasni.
Bolje bi bilo, če bi Risk of Rain v večji meri poudarjal tisto, na čemer v osnovi gradi: taktiko in pravi spretnostni izziv. Oboje domuje zlasti v desetih zanimivih poklicih. V grobem se delijo na učinkovite od blizu (melee) in one, ki so efektivni z razdalje (ranged). Vsak je videzno drugačen in ima štiri spretnosti, ki jih sprožaš s prav toliko tipkami. Komandos se zna ogibati s premetom in ima strel, ki sovražnike potisne nazaj, bandit tala headshote, robokopovski enforcer se zakriva s ščitom. Finta je v tem, da vsaka veščina potrebuje nekaj časa, da je spet na voljo. Močnejša kot je, daljši je cooldown.
V službah tiči velik del privlačnosti, saj omogočajo samosvoje prijeme in zmanjšajo vtis, da se igranje ponavlja. Ravno zato je nesmiselno, da jih je treba vse razen komandosa odkleniti, pri čemer so pogoji za večino težki in nejasni. Tako kot je po nepotrebnem kriptična vsa igra, ki te ob izbiri najnižje težavnosti posvari, da ne bo ničesar shranila (ni res), in ki zna predmete zaradi naključnosti postaviti na nedostopna mesta. Se vidi, da sta jo naredila neizkušena študenta, ki nista zmogla udejanjiti iskalnika partij za spletno sodelovanje, temveč je treba vpisovati IP. Na srečo je tu še lokalni co-op, ki zna biti nadvse zabaven.

S črevci sovražnikov in lastno krvjo prekriti Sneti belo zre v nebo in kliče dežja, da ga očisti nesvete umazanije.

70 **izvirno mešanje pristopov ✔ taktičen in spretnostni izziv ✔ pisana menažerija ✔ raznoliki, igralno zanimivi poklici ✔ težavnost terja umazane trike in prispeva k duhamornosti ✖ naključnost zna delati težave ✖**
Hopoo Games / Chucklefish

Za vsak primer vzemi marelo

Tveganja dežja, ki na Steamu stane 9 evrov, se drži samosvoja privlačnost, tisti zmikljivi faktor “samo še eno grem, pol pa dost!”, ki temelji na mešanju prijemov, raznovrstnih poklicih, pisani menažeriji, igranju v družbi in koncem koncev oholem kaznovanju napak. V dosti modernih indiejankah je slednje postalo standard, ki se ga je skupnost navadila in ga ima za emblem ponosa in znamenje razlikovanja od 'pomehkuženih' AAA-naslovov. Vendar je kakovostnejša rogue skakalna borilnica Rogue Legacy (J243, 78), oba pa prekaša usmerjeni, castlevanijski Capsized (J216, 87).

The Stanley Parable





Kavbojcu glas ponudi modro in rdečo tabletko. A ker rad vzame usodo v svoje roke, raje zvrne šnops.





Stanley vsako jutro sede za računalo in pritiska tipke po navodilih. Danes bo drugačen dan. S šaljivim pripovedovalcem bosta smiselnost početja pokomentirala na izletu skozi razvejan blodnjak hodnikov, izbir in posledic.





Prilika o Stanleyju je še ena od hrabrih neodvisnic, ki se poigravajo s pričakovanji in hočejo pokazati drugačno plat igranja. V samostojen špil je zadevica zrasla iz brezplačnega moda za Half-Life 2, ki smo ga opisali v Jokerju 223. Še vedno sta v soju žarometov odštekani pripovedovalec in kup odločitev, ki vplivajo na potek dogajanja. A frišna različica je konkretno razširjena prvoosebnica, oplemenitena z zajetno dozo humorja.

Toda za štosi se skriva raziskovanje tradicionalnih omejitev, ki smo jih od špilov tako vajeni, da jih niti opazimo ne več. To ni streljačina, avantura ali mozgalica, saj v njej ne najdeš sovragov, rabe predmetov in klasičnih ugank. Je premišljena in hudo zabavna kritika ustaljenih praks, ki zavirajo napredek.

Suženj rutine

Stanley je zadovoljen uslužbenec velike firme. Take z blodnjakom enoličnih hodnikov, avtomatov za vodo in oštevilčenih pisarn, okrašenih s plastičnimi fikusi ter dolgočasnimi sličicami narave. Vsako jutro sede pred zaslon, ki mu narekuje, katere gumbe mora pritiskati. Tak je sleherni njegov delovnik, a enoličnost ga osrečuje. Dokler se nekega dne ne zave, da že celo uro bolšči v monitor, ki mu ni dal niti enega povelja. Ko pokuka iz sobice, opazi, da na šihtu ni nikogar. Je mar spregledal obvestilo?

To vpraša pomirjujoči glas v Stanleyjevi glavi. Eden tistih, ki bi jih pripisal belobrademu dedku rdečih lic ali Stephenu Fryu. No, kmalu dojameš, da to ni zgodba o Stanleyju, marveč o njegovem odnosu z vsevednim pripovedovalcem. Poudarek ni na kompleksnem igranju, saj glavnino opraviš z enostavno hojo, ključkanjem duri in pritiskanjem gumbov. Ni inventarja, miselnih orehov in dialogov. Le glas, ki venomer komentira in usmerja. Lahko ga upoštevaš – ali pa se mu upreš. Ko si postavljen pred dvoje odprtih vrat, te napoti levo. Je mogoče, da ima Stanley prvikrat v življenju izbiro?

Razvejani peskovnik

Čaka te mreža različnih poti, ki kliče po raziskovanju in pelje do množice zaključkov. Ne boj se, če se ti zdi, da česa nisi izkusil, saj je kratek skozihod le eden mnogih. Po koncu vselej pristaneš tam, kjer si začel, enega in edinega pravega finala pa ni. Je le množica vnaprej pripravljenih sosledij.

Okolje se zna tekom igranja korenito spremeniti in poskušanje je nagrajeno. Če splezaš na mizo in skočiš skozi okno, nisi odkril hrošča, le eno od poti. Kjer je bilo prej dvoje duri, so zdaj tretja … ali pa nobenih. V sobi brez izhoda zvoni telefon in lahko dvigneš slušalko, lahko pa si poreden in ga izštekaš.

Vsako tvoje dejanje spremlja glas. Zdaj je pravljično prijeten, naslednji trenutek zbadljiv. Občasno odtava v odbite filozofske vode ali se razhudi nad neposlušnostjo. Kljub izbiram ti da vedeti, da je Stanleyjeva usoda v njegovih rokah – a čez minuto se tako zmede, da podvomiš v njegovo vsevednost.

Vsekakor predte postavi mnogo presenečenj in zvrhan pehar pirhov. Razglablja o vzrokih, dejanjih in posledicah ali ti postreže z odštekano miniigrico ter kul referenco, kot je sprehod po kockastem svetu peskovniškega fenomena Minecraft. Oziroma te popelje po muzeju, ki pokaže, kako se je Parable razvil iz popularnega moda na osnovi pogona Source. Nemara te celo iznenadi z napetim odsekom, podobnim šefovskemu obračunu?

Zadnja vrata desno

Stanley svoje pove v nekaj uricah in vredno mu je prisluhniti. Sprašuje se, ali igre niso nič več od pritiskanja gumbov glede na povelja, da bi dosegel določen učinek? Kakšen vpliv imajo v njih naše odločitve? Kdaj jih sploh končaš – ko umreš, uzreš odjavno špico, jih zapreš? Je cilj važnejši od poti? Stanley nima vseh odgovorov, a postavlja prava vprašanja. Takšna, ob kakršnih zatrepeta celo Beyond s playstationa 3, kolos zajetnega studia, ki izbire in posledice obeša na veliki zvon.

Tekom igranja se še močneje zaveš, da se industrija vse bolj pomika k preprostemu 'press W to win'. Ravno izdelki, kot je tale, se upirajo trendom. Premleval in muzal se boš gotovo še dolgo po končanjih. Čeprav izkušnja ni dolga in se ti zdi ducat beličev na Steamu za tak eksperiment preveč, se loti vsaj dema. Priporočljiv je na vsak način, saj gre za ločeno uvodno poglavje, ki domiselno predstavi duh Prilike o Stanleyju. Po njem boš najverjetneje hotel še.

TESLAGRAD

Prvenec norveškega indie studia Rain Games je ploščadna arkada, v kateri se mora fantič prebiti skozi sto in en tuhtalno-skakalni zaslon stolpa Teslagrad. Uganke, kot namigne ime, temeljijo na zakonih elektromagnetizma oziroma na privlaku in odboju. Objektom spreminjamo magnetni naboj, da jih uporabimo sebi v prid, recimo premaknemo ali spremenimo v dvigalo ... Pomagajo nam še artefakti, kot so rokavice, ki spreminjajo polarnost, in škornji za teleportiranje. Vlogo odigrajo tudi mehanski žužki, ki takisto magnetijo. Z njimi se lahko prilepimo na strop in tako prečkamo vrzel, ob drugi priliki pa se moramo temu izogniti, da nas privlačnost ne zvleče v smrt.



Tipična operacija v Teslagradu: namagneten prečkam električno past, nato počakam, da naboj popusti, da me spodaj ne potegne v smrt.

Sovražniki resda obstajajo, saj nas na površju preganjajo nerodni, v rdeče plašče odeti možje, v globljih predelih pa mnogooke črne pošasti. A ne eni, ne drugi ne predstavljajo posebnega izziva oziroma nevarnosti. Poleg tega niso vpeti v uganke, ki ostajajo glavni gradnik. Tabor nasprotnikov rešujejo steampunkovsko navdahnjeni šefi v obliki ogromne peči ali mehanske ptice. Impresivnosti jim ne gre očitati, bojevanje z njimi pa ni nič posebnega.



Tekoč trak pod nogami, na levi elektrika, na desni plameni, nad mano pa razbija ogromna peč. Medtem ko se hitroprstno izmikam smrti, magnetim kocke, ki so čuvarju v slast in v škodo.

Težavnost ugank oziroma preprek se povečuje, a žal prevečkrat na račun hitrih prstov, preciznega tajminga in do pike natančnih skokov. S tem miselnica izgubi del potenciala, ki ga pokaže spočetka. Toda če si bil pred nekaj leti navdušen nad Limbom, pri katerem sta ti morili mračnost in miselna zahtevnost, ne pa pogosto umiranje, ti Teslagrad priporočam. Podoba je kljub preprostosti domiselna in všečna, pri čemer zlasti navdušijo ročno izrisana ozadja. Tudi prijetna in vzdušna glasba, ki lepo pospremi mešanje barvnih in svetlobnih kontrastov, je pohvale vredna. Za devetaka tako dobiš zadovoljivo šesturno igralno izkušnjo, ki jo lahko z vračanjem in iskanjem zbirateljskih sličic še podaljšaš. ***Matos***

Rain Games ● 9 EUR

HEROINE'S QUEST

Na enem koncu se igrotvorni ceh obnaša oderuško, precenjuje izdelke, vnaprej novači težke milijone in ti celo zaračunava odklep že kupljene vsebine. Na drugi strani pa skupinice navdušencev brez žicanja na Kickstarterju v prostem času izdelujejo polnopravne igre, ki jih zastonj podarjajo občinstvu. Veliko takih je v komercialno nehvaležnem žanru pustolovščin. Spomnimo se odličnih fanovskih špilov, bodisi predelav, bodisi lastnoidejnih, storjenih z orodjem Adventure Game Studio! Ena takih ekip je Crystal Shard, ki se razdaja že polno desetletje.
V tem času so nanizali kar devet avanturističnih brezplačnic. Doslej je izstopala večešljiva in nelinearna pravljica A Tale of Two Kingdoms, ki je v mnogočem spominjala na King's Quest. Za Božič pa so opus kronali s poklonom drugi Sierrini legendi. Sistem in ustroj igre sta namreč nezgrešljivo povzeta po nizu Quest for Glory, zmešanici pustolovščine in frpjke. To pomeni, da si spočetka izbereš tatico, bojevnico ali čarodejko, nakar z junakinjo svobodno vandraš po prostrani pravljični deželi, se pogovarjaš s prebivalci, rešuješ uganke in skrivnosti, se naključno bojuješ in razvijaš lik. Vendar nikar misliti, da gre za preoblečenost že videnega. Vsebina je povsem avtorska in tako obilna, da bi jo lahko brez slabe vesti tržili.



Kdo se spomni prvega Quest for Gloryja, ki se mu je pravzaprav reklo Hero's Quest? No, tale špil bi bil gladko lahko nadaljevanje. Je celo večji, bogatejši in podrobnejši, pa še sinhroniziran.

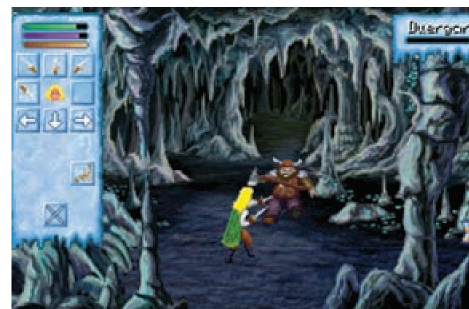
Dogajanje sledi nordijski mitologiji, kakršno so nam predstavili islandski epi. Večinoma igramo v Midgardu, pokukamo pa še v nekatere druge od devetih svetov, v katere so verjeli vikingi. Recimo v Svartalfaheimr, koder žive temni vilini in kosmati škratje. V pripoved je vključena večina prepoznavnih bitij in imen iz severnjaškega izročila. Nekatere srečamo, božanstva pa so omenjena skozi pogovore in knjige. Obojevrstnega čitanja je kar precej, a ni zateženo, saj privlačno in jedrnato razkriva bajeslovno ozadje. Za uspešno reševanje igre seveda legende o Odinu, Toru, Lokiju in Baldurju niso pomembne. So pa fina dodana vrednost.
Dasi je daljnosežni kvest skrivnost predolge zime, špil vsaj spočetka nima jasne niti, saj ni beležnice s konkretnimi kvesti. Večkrat sploh ne dobiš navodil in se moraš znajti sam. Preden se zgodba premakne, mine več ur samoiniciativnega raziskovanja mnogozaslonskega gozdnega blodnjaka in odkrivanja ducata zanimivih lokacij, kot so v led ujeta ladja, trolov brlog in pokopališče. Junakinja se tako kot v Sierrinih vzornikih sproti izpopolnjuje in si s tem zlagoma odpira nove možnosti. Redno vzpenjanje na drevesa ji sčasoma omogoči preplezanje zidu mesta, obmetavanje sov s snežnimi kepami viša motorične sposobnosti in drkanje ključavnic bo naposled odklenilo županove duri.



Vmesnik resda ni višek priročnosti, a na srečo miškin kolešček hitro menja med ikonami. Zaradi kakovostne vsebine hitro pozabiš na arhaično podobo.

Obstaja tudi hitroprstni boj, vendar bodenje in izmikanje z divježi ter nemrtvimi ne nudi častnega izziva in užitkov. Zato sem pristaš zniževanja težavnosti in posledično uživanja v drugih elementih.
Posrečeni lastnosti sta tek časa in naravni ritem ljudi. Ponoči čarodej pije v gostilni, štacuna je zaprta, kovač spi doma in grobovi so živahni. Še trol, ki tradicionalno straži most, gre včasih spat. Določeni dogodki se zgodijo opolnoči, nekateri le zjutraj ali opoldan. Rešitve ne temeljijo na norih kombinacijah predmetov, marveč na normalni rabi. Torej ne 'daj odčepnik v steklo kuno', marveč z lopato izkoplji grob, s kresilom zažgi kosti in pepel pospravi v vazo. Mnogo zagonetk ni obveznih ali pa je večrešljivih, praviloma s silo, spretnostjo in čarovnijo. Zasedi se bo tatica izognila s hitrim odskokom, maga bo pričarala dvojnika, tupa borka pa se bo pustila zvezati, nakar bo samsonovsko pretrgala vezi. Takih primerov je cela vrsta in so resnično vredni pozdrava. Za nameček ima vsaka obrt sebi lastne postranskosti.
Junakinjin zadatek je s humorjem in domiselnimi heci obilno naphana igra. Vendar za razliko od mnogih brezplačnih avanturic to ni lahkoten popoldanski prigrizek. Špil je namreč dolg in težaven, da že dolgo nisem igral takega. Puzle so zaguljene in namigov premalo. Poskušanje in iskanje rešitev je dolgotrajno, kajti teleportiranja po lokacijah ni, zato je treba vseskozi tekati z enega konca labirinta na drugega. Dodatno dogajanje razvlečejo menjavanje dneva in noči ter liki, ki bezljajo naokoli. Za nameček redno obiskujemo Valhallo – saj veste, restore, restart, quit.
Čeprav je našteto poznano vsakomur, ki je njega dni igral Glorijske kveste, znabiti mladeniču to manj dopadljivo. Vsaj takemu, ki terja pomagalnike, vroče točke, skakanja po zemljevidu in neumrljivost. Ampak Heroinski kvest je vendarle zastonj, zato mu, če te tematika količkaj privlači, le daj možnost. *Crystalshard.net* se kliče čarobni portal, kjer ga dobiš in kjer se nato forumsko udejstvuješ pri trenju orehov. ***LordFebo***

Crystal Shard ● za gešenk



Med interesantnimi kraji je veliko enoličnih zaslonov divjine, kjer naletimo na pridaniče. Boj je narejen po zgledu QfG. Preskočiti se ravsov ne da, jih pa olajša zniževanje težavnosti, saj ni vredno izgubljati časa.

MRTVECI SPET HODIJO

Na televiziji (pri nas na Foxu) teče četrta sezona serije The Walking Dead, na igralne priprave pa smo dobili začetek druge sezone istoimenskega odvrtka. Sneti si sredi gnijočih kadavrov popeva: "Moja draga, moja draga Klementina ..."

Če hočeš uspeti v poslu, se moraš ukvarjati z nečim, kar ljudje nujno potrebujejo. Zato so čistilci telefonov pogrešljivi, vedno pa se bo našel prostor za kmete in, jasno, pogrebnike. Smrt je pač neogiben del življenja in konkretna priložnost za biznis.
To dobro ve ameriški studio Telltale Games. (Ne gre ga zamenjevati s Traveller's Tales, kjer nastajajo lego igre.) Sebi lastno vrsto epizodnih interaktivnih filmov, zapakiranih v lahkotne tretjeosebne pustolovščine, so začeli izdelovati v drugi polovici minulega desetletja. Oživili so živalska detektiva Sama in Maxa ter poskušali z licencami, kot so CSI, Back to the Future in Jurassic Park. Toda sekira jim je padla v med šele predlani z nakupom pravic za Žive mrtvece, ABCjevo TV-nadaljevanko na osnovi stripa. Počasno igranje s prebliski vznemirjenja in dosti pogovarjanja se je izvrstno poklopilo z vsebino serije z malih zaslonov.



Četrta sezona TV-drame Živi mrtveci nadaljuje s klanjem mojstrsko izdelanih kadavrov. Poudarek je na človeški naravi, pred smrtjo in po njej.

Prvi komplet

Najbolj je bržda vžgalo to, da je igralski Walking Dead: Season One spremljal pripetljaje drugih likov v širšem univerzumu Mrtvecev. Rick, Shane, Lori, Carl in ostale osebe s televizije, pa tudi lokacije, so skoraj povsem izostale. V ospredju sta bila zapornik Lee Everett, ki smo ga nadzorovali, in osemletna Clementine, ki ju je usoda združila po apokalipsi vstalih trupelc. Skozi pet epizod smo spremljali, kako raste njun odnos, ko se včasih sama in včasih z drugimi prebijata od zavetja do zavetja.



Protagonist prve igralne sezone Lee Everett je le eden od ljudi, ki se v okolici Atlante znajdejo sredi apokalipse. Vsaj toliko časa, kot smo igrali, smo gledali in poslušali, kar je pritegnilo množice.

Igranje je bilo tako enostavno, da je lahko miško, joypad ali tablični zaslon uporabil vsakdo. Največ je štelo, za katero opcijo smo se odločili v pogovorih. Na podlagi naših izbir so drugi o Leeju oblikovali mnenje in ukrepali. Še več, nekateri so na podlagi tega preživeli oziroma umrli. Vse se je zapisovalo v shranjeni položaj in v naslednjih epizodah so mnogi dogodki temeljili na teh odločitvah.



Sezono, ki je bila sprva na voljo v digitalni distribuciji, so poizdali na ploščku za okrog 20 evrov. Malo dražja Inačica Game of the Year ima dodano glasbo, filmčke in premostitveno epizodo 400 Days.

Taka zasnova je v navezi z močnimi nastopajočimi in odličnim vzdušjem botrovala konkretnemu uspehu Season One. Prodaja je bila mastna, komplet epizodnic, ki jih je dopolnil naknadno izdani del 400 Days, pa je osvojil številna kritiška priznanja. Nadaljevanje je bilo pričakovano, tudi upoštevaje nedorečeni iztek.

S02E01: All That Remains

Tokrat igramo kot nekoliko starejša Clementine, kar je smiselno, saj je bila najbolj priljuden in popularen lik, bolj kot Lee. To že vnaprej pomeni spremembo pristopa. V špilih smo ponavadi moški, ki je brez greha in rešuje svet. V Season Two smo punca, ki koj zajebe sceno, nakar se namesto odrešitve dežele ubada s tem, kako kuriti ogenj v vse hladnejšem podnebju.
Neljubi dogodki jo mimo opuščenega tabora, kjer spozna, da človekov najboljši prijatelj ni nujno prijazen, če mu kruli po želodcu, privede do nove skupine ljudi. Po vzoru prejšnjih je sestavljena iz različnih si oseb, med katerimi si z izbirami v dialogih ustvariš prijatelje in sovražnike. Kakor ponavadi je to narejeno v slogu 'ta si je to zapomnil', kar bo predvidoma imelo posledice v naslednjih epizodah.
Za tistega, ki je izkusil prvo sezono, to ne bo nič novega, in dejansko je naslednica z igralnega stališča osvežena bore malo. Gre za enako zmes počasnega premikanja po močno omejenih lokacijah, klikanja po vročih točkah, ki nikakor ni ugankarsko, in pogo-



Omida smo spoznali v prvi sezoni. A če pričakuješ družinsko idilo, pojdi igrat Sims, kajti Walking Dead ne mara za sentimentalnost. Omid ne bo rešitelj, Clementine pa ne zavita v vatko. Vse prej kot.







Dekletce se je moralo zgodaj naučiti preživetja in dobro, da ga je Lee učil. Čeprav ne seka z mačeto in strelja kot on, zna z bolečino postreči tako zombijem kot ljudem, ki jih je zapustila človečnost (desno). Kljub nabritosti pa ni neranljiva in ko se ji nekaj pripeti, se zaflika. Igralno je treba za to le klikniti in stisniti tipko.

varjanja. Smisel ni v tem, da bi tuhtal, kajti to bi pomenilo ustavljanje, temveč v gladkem poteku, očitnih dejanjih in uživanju v interaktivni` pripovedi.

Zaradi tega je vse samoumevno in zakoličeno. Soda, kjer je hrana, ne boš mogel preiskati, dokler ne boš vzel noža, s katerim boš odprl konzervo. Kladiva s police ne boš zbezal z grabljami na tleh, marveč se boš moral povzpeti na mizo. Glede na predhodnik so malce predrugačene le sekvence, kjer moraš na nekaj klikniti ali drkati tipko, da se obraniš zombijev. Tu imaš nekaj več izbir, recimo seči na levo ali desno po to ali ono reč. A končni izid bo v vsakem primeru enak. Čaka te le ena odločitev, ki privede do bistveno drugačne posledice, nakar se epizoda zaključi z viscem.

Kot igra je All That Remains enako primitivna kakor deli prve sezone. Toda špil ne stavi na veščino ali naprednost, temveč na druge gradnike. Zlasti na like, ki so kljub stripovski grafiki znova resnični, kot jih v igrah domala ni – vsak ima osebnost, razumemo njihove motive in ko Klementina trpi zaradi poškodovane roke, trpimo z njo. Ter na vzdušje, ki je za tako nizkoproračunski izdelek fantastično – redkokje sem občutil, kaj bi pomenilo biti kot mlado dekle sam v gozdu in kako strašni so zares zombaklji, te neizprosne flajšmašine, če nimaš ne orožja, ne odraslosti, da bi ga uporabljal.

V tem je moč Walking Deada, ki bo kljub temu, da se v prvem delu ne zgodi dosti, tudi v drugi sezoni prodajna uspešnica. Taka, nad katero se bo glasna manjšina zmrdovala, tiha večina pa bo v njej uživala.

Drugo sezono je mogoče kupiti na različnih sistemih, in sicer za 23 evrov na Steamu, za 18 evrov na App Storu in za 15 na Playstation Networku (PS3) ter Xbox Livu (X360).



Lee je bil odrasel mož, ki je lahko uveljavil svoj prav. Clementine je punca brez posebne fizične moči, pa tudi brez očitne koristnosti za skupino. Zato je bolj kot ne odvisna od njihove morale. Je je ostalo še kaj?

Quis custodiet ipsos custodes?

(Kdo nas varuje pred varuhi)



Počasi se učimo, da lastne svobode ne gre zamenjevati za občutek varnosti, saj je cena previsoka. Kaj pa, ko se države odločijo, da nas za dovoljenje sploh ne bodo vprašale, in vsakogar obravnavajo kot morebitnega sovražnika? Sovražnika komu, se sprašuje Quattro.

Britanski Channel 4 ima posebno navado, da ob vsakoletnem kraljičinem božičnem nagovoru na BBCju pripravijo alternativno različico. Med njihovimi govorniki so se zvrstili tako relativni neznanci kot slavna imena: od šolarke iz Belfasta prek Sasche Barona Cohena in babic iz porodnišnice do Jamieja Oliverja ter Marge in Lise Simpson. Včasih pa dodobra razburkajo duhove. Pred petimi leti je gledalce naslovil takratni iranski predsednik Mahmud Ahmadinedžad, letos pa – Edward Snowden. Plahi fant z očali, živčnim nasmeškom in mehkim glasom je bil kratek, le minuto in pol je govoril. Toda povedal je nekaj srhljivega, povzetega v spodnjih vrsticah.

"Veliki Britanec George Orwell nas je opozarjal pred tovrstnim nadzorom, ki se dogaja danes. A mikrofoni, telekrani in vohuni niso nič v primerjavi s tem, kar imamo zdaj. Naprave, ki nam ves čas sledijo, nosimo v žepih. Otrok, rojen danes, bo odraščal, ne da bi poznal zasebnost. Nikoli ne bo vedel, kaj pomeni imeti trenutek le zase, ki ni nikjer posnet in obdelan. To pa je problem, kajti zasebnost je važna, je tisto, na podlagi česar se odločamo, kaj smo in kaj želimo biti."

Saj to ne more biti res!

Kljub dokazom, ki jih je razkril Snowden, nekdanji sodelavec ameriške obveščevalne agencije NSA, nekateri še vedno ne morejo verjeti ali doumeti, da so si državni aparati pod krinko svetovnega boja proti terorizmu zgradili mogočne aparate, sestavljene tako iz elektronike kot ljudi. To so prave tovarne informacij, ki ves čas premlevajo, obdelujejo, povezujejo in napovedujejo, podobno kot Mašina iz odlične TV-serije Person of Interest. Toda svetovne obveščevalne službe gredo še korak dlje. Četudi jih z javnimi objavami na družabnih omrežjih, blogih, forumih in komentarji na novičarskih portalih hranimo kar uporabniki sami, želijo o nas vedeti več.



Ko je Edward Snowden pričel razkrivati, kaj vse o nas ve Agencija za državno varnost NSA, ni pričakoval tako množičnega odziva javnosti. Zato pravi, da je njegova naloga opravljena.

Želijo Googlovo iskalno zgodovino. Microsoftov dnevnik posodobitev računalnika. Lokacijo telefona, jabolčnega ali androidnega. Zasebna sporočila na Facebooku. Podatke s kartice ugodnosti. Če informacija obstaja, jo hočejo imeti. Najraje tako, da mi ne bi vedeli za to. Kajti le tako so lahko podatki nezamazani. Vse z namenom zgraditi si čimbolj natančen profil osebe, v drobcih podatkov prepoznati seme škodljivega delovanja in ga zatreti v kali. Idealen svet bi bil tisti iz Minority Reporta, ko storilca zgrabijo, še preden zagreši kaznivo dejanje.

Prejšnji odstavek se bere kot preganjavična blodnja, v najboljšem primeru teorija zarote. Enostavno je preveč neverjeten. Ne pravim, da obveščevalci te podatke imajo, saj jih podjetja ljubosumno varujejo in brez sodnega naloga ne mignejo s prstom. Vendar ne moremo mimo dejstva, da obstajajo, tako kot mehanizmi, zaradi katerih so jih njihovi skrbniki prisiljeni razkriti.



Mašina, umetna inteligenca iz nanizanke Person of Interest, je sicer plod domišljije. A danes vemo, da PRISM in podobni sistemi za njo ne zaostajajo. Manjka jim le samozavedanje.

Kdaj smo dopustili, da je prišlo do tega? Eni kažejo na padec dvojčkov. Drugi na splošno apatijo in vse večjo usmerjenost v slepo potrošništvo, ko človeka podobne stvari sploh ne zanimajo več, dokler mu je zagotovljen nek splošno sprejet nivo udobja. Ta pa se je v zadnjih petih letih drastično znižal in nemara zato tovrstna razkritja prihajajo na dan ravno zdaj. Naj navedem nekaj konkretnih primerov.

NSA in CIA in spletne igre

Kot je dejal naš zunanji minister, nas ne sme presenetiti, da vohunske službe vohunijo. Lahko nas pa preseneti, kam vse so se splazile. Edward Snowden je novembra pokazal dokument, v katerem se NSA posveti izkoriščanju dejstva, da teroristi igrajo spletne igre. V njem piše, da so agenti že več let aktivno prisotni v večini navideznih svetov, začenši s Second Lifom od leta 2007. Tja so se namenili, ker je leto prej Pentagon odkril, da je igralsko okolje vir pomembnih informacij. Zato so prek slamnatih podjetij na konfliktnih področjih, kot sta Irak in Afganistan, lansirali več mobilnih iger. Te so na centralno lokacijo pošiljale podatke o tem, kje je uporabnik, njegovih klicih, kontaktih in sporočilih.



Težko si je predstavljati 'terorista,' ki bi igral WoW. Zaradi propagande, ki jih slika kot pošasti, pozabljamo, da so vendarle običajni ljudje. Zato lov nanje poteka tudi v virtualnem svetu, četudi neuspešno.

No, NSA, CIA in britanska služba GCHQ so šle še dlje. Agenti so snemali pogovore, novačili rekrute in se selili v druge skupnosti, recimo med igralce World of Warcrafta in v servis Xbox Live. To so počeli tako navdušeno, da je bilo treba celo ustanoviti skupino, ki je množico vohunov koordinirala, da si ne bi prihajali navzkriž. Odkrili so natanko nič teroristov.

Blizzard je zgroženo izjavil, da so to počeli čisto mimo njih, dočim Microsoft in Linden Labs (avtorji Second Lifa) zadeve sprva niso želeli komentirati. Slednji nemara zato, ker je njihov nekdanji tehnični direktor Cory Ondrejka delal tako na ameriškem obrambnem ministrstvu kot za NSA. Danes mu plačo daje Facebook, kjer je šef mobilnega oddelka…



NSA je zmerom veljala za najbolj skrivnostno od vseh ameriških obveščevalnih služb. Vic z brado pravi, da je kratica pomenila No Such Agency.



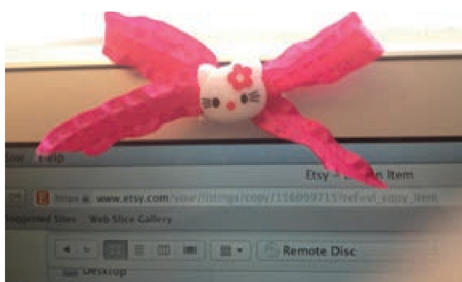
Skype se od drugih sporočilnikov razlikuje po šifrirani povezavi, torej zagotavlja zasebnost pogovora. To obveščevalcem in organom pregona ni povšeči. Samo zločinci imajo kaj skrivati, mar ne?

Čez kak teden se je končno oglasil Microsoft, ki je najprej javnosti, nato pa še evroposlancem na posebnem zaslišanju zagotovil, da oni s tem nimajo nič. Ter da v Okna niso po nareku obveščevalnih služb nikdar dajali zlonamerne kode. Mimogrede, najbolj jih je na žaru vrtel finski predstavnik Nils Torvalds. Nič čudnega, saj je njegov sin stvaritelj Linuxa in je ata iz prve roke zvedel, kako so ameriški agenti od poba zahtevali, naj v jedro svojega operacijskega sistema vgradi stranski vhod. Linus to z besedami sicer zanika, ob tem pa divje prikimava z glavo.

Nemara pa ima Microsoft res čisto vest. NSA ne potrebuje vrat v operacijskem sistemu, če jih ima odprta v BIOSu! Spieglov novinar Jacob Applebaum, drugače kriptografski izvedenec, je razkril, da so tovrstnemu napadu podlegli nekateri Dellovi in HPjevi strežniki. Ne izključuje pa niti možnosti, da se je tako širil črv Stuxnet, ki je pokvaril iranske uranske centrifuge. Podoben strežnik lahko gosti vašo oblačno shrambo ...

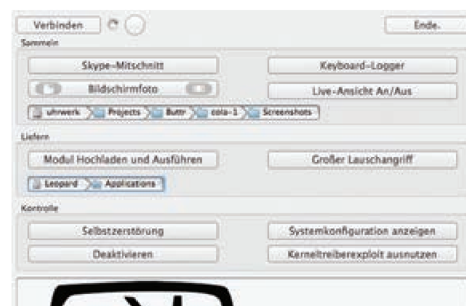
FBI vas lahko gleda ...

... vi pa tega ne morete vedeti. Ob preiskavi bombne grožnje se je nekdanjemu vodji operativnega tehnološkega oddelka zveznega preiskovalnega urada Marcusu Thomasu zareklo, da so razvili trojanca, ki zna na osumljenčevem prenosniku vklopiti spletno kamero in ga snemati, ne da bi se ob tem prižgala opozorilna lučka. Že res, da so za to početje pridobili sodni nalog, ampak običajnemu človeku postane neprijetno že ob misli, da tovrsten softver sploh obstaja. Še posebej, ker so vrli agenti vohunili za napačno osebo. Ne le prenosnik, kaj jih ovira, da ne bi na enak način vdirali v vašo dnevno sobo prek kamere in mikrofona, ki je v večini sodobnih TVjev in konzol? Podobnega mnenja so zdaj tudi sodniki, zato jim pravico do 'nadzora na neznani lokaciji' vse pogosteje odrekajo, češ, da gre za ribarjenje v kalnem in grobo kršitev četrtega amandmaja k ameriški ustavi. FBI tega ni želel podrobneje komentirati.



Pokrivanje in obračanje kameric je pravzaprav blažev žegen, saj mikrofon še vedno lovi hišne pogovore in ti so nemara bolj zanimivi od slike.

Ampak to se dogaja le v Ameriki, porečete. Mar res? Znana nemška hekerska skupina Chaos Computer Club je že v letih 2010 in 2011 uspešno uporabila povratni inženiring na neznanem trojanskem konju. Podroben pregled kode je razkril, da gre za program za oddaljeni nadzor, s katerim je moč tako beležiti tipkanje (keylogger) kot neposredno upravljati računalnik in nameščati programsko opremo. Najbolj jih je presenetilo, ko je programček 'klical domov'. Številka IP je namreč spadala v blok, ki pripada državni upravi, konkretno notranjemu ministrstvu!



Hekerji v Chaos Computer Clubu so na podlagi 'državnega trojanca' spisali lasten nadzorni program. Ta je dokazal, da koda počne dosti več, kot so trdili nemški policaji.

Kode se je prijelo ljudsko ime Staatstrojaner (Državni trojanec) in kljub zagotovilom takratnega notranjega ministra, da ga uporabljajo pod striktnim nadzorom ter izključno na podlagi sodnega naloga, tako kot pri FBI, so hekerji izvohali, da je bil nameščen na občutno več računalih. Celo po tistem, ko je razlog za nadzor prenehal. Zadevo so suho komentirali: "V zadnjih treh letih, odkar vemo za prisotnost državnega trojanca, vlada in njeni podizvajalci niso bili sposobni zagotoviti sistema, ki bi ustrezal minimalnim standardom za sodne dokaze, deloval v zakonitem okvirju in bil odporen na zlorabe. Posledično ni logično, da jim bo to kadarkoli uspelo."



Civilna družba v ZDA je bila ob prisluškovalni aferi zgrožena in je pripravila val protestov. A motilo jih je izključno to, da agencije vohunijo za lastnimi državljani, ne le za terorističnimi izmečki. Težko je namreč dojeti, da je za organe pregona potencialni osumljenec čisto vsak, naj bo naš ali njihov.

Smo v Sloveniji 'varni'?

Rad bi rekel, da zaenkrat še, kajti tuje službe uradno nimajo zakonskih pooblastil za tovrstno početje. Sem pa že uvodoma dejal, da jih to bržkone ne ustavlja. No, če nisi skrajnež, zanje verjetno nisi dovolj zanimiv. Si pa toliko bolj za naše organe pregona, ki se že lep čas trudijo, da bi prišli na nivo nemških kolegov.

Spomnimo se, ravno leto dni je od tega, ko je ob sojenju Balkanskemu bojevniku slovenskim policistom ušlo, da so mamilarski združbi prisluškovali s pomočjo lovilca IMSI, lažne mobilne bazne postaje. Dotične pripravice je MNZ kupil v prvi vrsti za našo obveščevalno službo Sovo, a si nekaj kosov lasti policija. Pravijo, da ležijo v skladišču, ker za njihovo rabo nimajo zakonske podlage. Da so prestreznik uporabili v primeru Tošić, so si sodni nalog priskrbeli tako, da so se sodniku zlagali. Zdaj poznate še en razlog, zakaj je domnevni mamilarski princ odkorakal na prostost. V lanskoletnem proračunu so hoteli nabaviti zmogljivejši lovilec, vreden četrt milijona, ki omogoča še kaj več kot prestrezanje številk in lokacije. A postavko so morali zbrisati, uradno zaradi varčevalnih ukrepov.



Lažno bazno postajo oziroma lovilec IMSI lahko sestavi vsak sposoben elektronik. Komponente so prosto dosegljive na trgu, načrti pa na spletu. Deluje tako, da zaradi bližine 'preglasi' pravo postajo.

So se pa letos na pravosodnem ministrstvu odločili zamašiti nerodno luknjo v Zakonu o kazenskem postopku, ki je omogočala dolgotrajno zavlačevanje procesa, če se obtoženec ne pojavi na prednaroku. S tem bi zmanjšali sodne zaostanke, predvsem pa so tlakovali pot za kup tajkunskih in korupcijskih procesov, ki so v pripravi. Ker naj bi šlo za dokaj majhno spremembo, so predlagali, naj parlament popravek zakona obravnava po skrajšanem postopku brez javne razprave, kar se je tudi zgodilo.

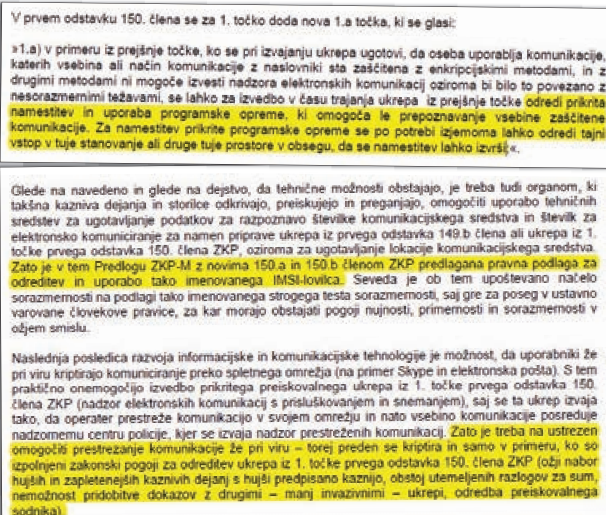
Policaji so s tem dobili priložnost. V trenutku, ko je šla novela zakona v medresorsko usklajevanje, so vanj porinili IMSI–lovilce. Ne le to: z obrazložitvijo, da znajo moderni kriminalci uporabljati šifrirane povezave, kot je Skype, so v besedilo vrinili legalizacijo, uganili ste, trojanskih konjev. Zavedajoč se, da niso taki računalniški eksperti kot nesrečni mariborski študent, ki je za svoj košček zlonamerne kode te dni dobil skoraj petletno zaporno kazen, so dodali možnost, da lahko osumljencu fizično vstopijo v stanovanje in programsko opremo namestijo ročno! To so pa že metode, vredne fašistične ali stalinistične oblasti. Vse to je šlo mimo javnosti, celo mimo večine strokovnjakov s področja, dokler nismo posamezniki na te 'minimalne spremembe' naleteli slučajno. Naši glasovi odzvanjajo dosti manj, kot bi si želeli.

Kdo nam stopa v bran?

K sreči se je med prvimi spet oglasil urad informacijskega pooblaščenca. Nastopili so ostro, sploh glede namestitve trojanskih konjev, kjer so opozorili, da se je že na nemškem primeru izkazalo, da tako programje ni namenjeno izključno prisluškovanju šifriranim povezavam, marveč omogoča popoln oddaljeni nadzor in nalaganje datotek, kar lahko pomeni celo podtikanje dokazov. Do IMSI-lovilcev so bili bolj popustljivi, pod pogojem, da bi ti bili v zakonu določeni izključno kot orodje za preganjanje organiziranega kriminala. Nazadnje so okrcali notranje ministrstvo, kako ne spoštuje evropskega dokumenta o vrednotenju posledic vdiranja v zasebnost državljanov. Še posebej pa, kako lahko zahtevajo tolikšna pooblastila brez transparentne javne razprave. Odgovor na to je enostaven: ker vedo, da jih ne bi dobili!

Bolj presenetljiv je še ostrejši odziv Zbora za republiko. Čeravno je na strani slovenske desnice junak naših piratov Branko 'Biceps' Grims, je v boj tokrat stopil nekdanji ustavni sodnik in predsednik ZZR Lovro Šturm. Na pomoč mu je priskočil nekdanji superminister Žiga Turk, nekoč viden pisec Mojega mikra. Nedopustnost zakona sta utemeljila tako po ustavnopravni kot strokovni plati: *"Vdor v računalnik ali stanovanje za nameščanje vohunskih naprav bi morali biti velikanski izjemi za pregon najtežjih kaznivih dejanj, ne pa za zadeve, ki se jih da z nekaj kreativnosti naprtiti prav vsakemu,"* je pribil Turk. Šturm je nadaljeval: *"Spisek primerov, v katerih lahko agenti države po tem zakonu, če bo sprejet, kot je, vstopajo v stanovanje z namenom namestitve prisluškovalne naprave na osebnem računalniku, je tako širok, da zajema skoraj dve tretjini kazenskega zakonika."* Nenavadno je, da je sploh prišlo do tega, da razpravljamo o tako korenitem posegu v zasebnost državljanov. Če kani vlada te kritike preslišati, ker prihajajo z 'napačne' strani, si zasluži naše trojance na lastnih računalnikih.

Kaj pa globalno? Ob vsem, kar danes vemo o nadzoru, so skupno izjavo pripravili Google, Yahoo, AOL, Microsoft, Facebook, Apple, Twitter in LinkedIn, ki od vseh svetovnih vlad zahtevajo reformo nadzornega aparata. Njihov proglas, naslovljen v prvi vrsti na ameriškega predsednika in kongres, ne izbira besed, temveč navaja konkretne smernice, ki bi se jih morali organi pri zbiranju informacij dosledno držati. Te segajo od omejitve, kdaj sme država podatke sploh zbirati, prek zahtev po jasni pravni podlagi do transparentno-



V prvem odstavku 150. člena se za 1. točko doda nova 1.a točka, ki se glasi:

»1.a) v primeru iz prejšnje točke, ko se pri izvajanju ukrepa ugotovi, da oseba uporablja komunikacije, katerih vsebina ali način komunikacije z naslovniki sta zaščitena z enkripcijskimi metodami, in z drugimi metodami ni mogoče izvesti nadzora elektronskih komunikacij oziroma bi bilo to povezano z nesorazmernimi težavami, se lahko za izvedbo v času trajanja ukrepa iz prejšnje točke odredi prikrita namestitev in uporaba programske opreme, ki omogoča le prepoznavanje vsebine zaščitene komunikacije. Za namestitev prikrite programske opreme se po potrebi izjemoma lahko odredi tajni vstop v tuje stanovanje ali druge tuje prostore v obsegu, da se namestitev lahko izvrši«.

Glede na navedeno in glede na dejstvo, da tehnične možnosti obstajajo, je treba tudi organom, ki takšna kazniva dejanja in storilce odkrivajo, preiskujejo in preganjajo, omogočiti uporabo tehničnih sredstev za ugotavljanje podatkov za razpoznavo številke komunikacijskega sredstva in številk za elektronsko komuniciranje za namen priprave ukrepa iz prvega odstavka 149.b člena ali ukrepa iz 1. točke prvega odstavka 150. člena ZKP, oziroma za ugotavljanje lokacije komunikacijskega sredstva. Zato je v tem Predlogu ZKP-M z novima 150.a in 150.b členom ZKP predlagana pravna podlaga za odreditev in uporabo tako imenovanega IMSI-lovilca. Seveda je ob tem upoštevano načelo sorazmernosti na podlagi tako imenovanega strogega testa sorazmernosti, saj gre za poseg v ustavno varovane človekove pravice, za kar morajo obstajati pogoji nujnosti, primernosti in sorazmernosti v ožjem smislu.

Naslednja posledica razvoja informacijske in komunikacijske tehnologije je možnost, da uporabniki že pri viru kriptirajo komuniciranje preko spletnega omrežja (na primer Skype in elektronska pošta). S tem praktično onemogočijo izvedbo prikritega preiskovalnega ukrepa iz 1. točke prvega odstavka 150. člena ZKP (nadzor elektronskih komunikacij s prisluškovanjem in snemanjem), saj se ta ukrep izvaja tako, da operater prestreže komunikacijo v svojem omrežju in nato vsebino komunikacije posreduje nadzornemu centru policije, kjer se izvaja nadzor prestreženih komunikacij. Zato je treba na ustrezen omogočiti prestrezanje komunikacije že pri viru – torej preden se kriptira in samo v primeru, ko so izpolnjeni zakonski pogoji za odreditev ukrepa iz 1. točke prvega odstavka 150. člena ZKP (ožji nabor hujših in zapletenejših kaznivih dejanj s hujši predpisano kaznijo, obstoj utemeljenih razlogov za sum, nemožnost pridobitve dokazov z drugimi – manj invazivnimi – ukrepi, odredba preiskovalnega sodnika).

Slovenska zakonodaja nas je doslej primerno ščitila pred tovrstnimi posegi v zasebnost. Predlagani popravki Zakona o kazenskem postopku pa bi nas spremenili v policijsko državo. Recimo ne!



Direktorica Yahooja Marissa Mayer je že pred časom priznala, da bi šla v zapor zaradi izdaje ZDA, če podjetje ne bi NSA izročilo zahtevanih podatkov o uporabnikih.



Prijava s ključkom RSA je veljala za varno, uporablja jo tudi naša državna uprava in finančni servisi. A na dan je prišlo, da je NSA proizvajalcu plačala 10 milijonov dolarjev za stranski vhod.

sti delovanja do pravice do prostega pretoka informacij. Vse skupaj je dobro povzela direktorica Yahooja Marissa Mayer: *"Razkritje državnega nadzora je omajalo zaupanje naših uporabnikov. Čas je, da naša vlada stori vse, da to zaupanje povrne vsem državljanom po svetu."* Poziv si lahko preberete na *ReformGovernmentSurveillance.com*.

Kdo nas varuje pred varuhi?

Zdaj pridemo do dela, ko morate našpičiti ušesa. Kajti državi lahko samovoljno vladanje preprečimo le državljani. Ne glede na to, ali delujemo kot civilna družba, lobisti oziroma interesne skupine, ali prek političnih strank. Na nas je odgovornost, da zganjamo hudiča, ko jih zalotimo. Ne le vsake štiri leta, ko v skrinjico vržemo volilni listič. Treba se je otresti vdanosti v usodo, prepričanja, da je vse zaman, ker bodo vedno na oblasti eni ali drugi lopovi. Za šankom zabavljamo, kako je treba odpustiti pol državne uprave, in ploskamo vsakomur, ki to obljublja, nakar spremeni bore malo. Namesto da bi v trenutku, ko nekdo zlorabi oblast, nanj pokazali s prstom. Korupcije se ne očistiš, če si pred njo zatiskaš oči, in dlje, kot to počneš, bolj predrzni postajajo kršitelji. Molk je privolitev.
Kaj pa vi, novinarji, porečete. Slavna četrta veja oblasti oziroma, v naših krajih, opsovana kot pro- ali protivladno trobilo. Smo pomemben kolešček v mehanizmu, posredujemo informacijo, če jo dobimo, oziroma jo izvrtamo. Nismo vohuni, ker naj bi delovali v javnem interesu. Imamo pa odgovornost, da poročamo karseda objektivno, ne propagandno. Koliko nam to uspeva, je predmet debate. A vendarle, informacije, ki jih dobite od sedme sile, analizirate vi, nakar je treba ukrepati. Drugi ne bodo zastopali VAŠIH interesov. Raje bodo zastopali svoje.



Trpek komentar, češ, pa naj za nami vohuni še vlada, je bolj odraz tega, kako malo smo dejansko pripravljeni varovati svojo zasebnost.

RAZER ATROX

Kar so za zagretega sobnega dirkača volani, so za ljubitelje pretepačin in starih špilov arkadne palice, po domače sticki. Na levi imajo osemsmerno digitalno ročico in na desni šest do osem gumbov. S takim onegajem je moč najbolje igrati pretepačine, vesoljske streljanke, brawlerje in čuda drugih naslovov, ki terjajo precizen digitalni nadzor v slogu avtomatov včerajšnjika.

Morda se sliši čudaški že njihov obstoj, toda običajen igralec sploh ne ve, kako darežljiva in zapolnjena tržna niša je to. Nadvse aktivna je skupnost, ki sticke v garažah izdeluje sama iz lesenih ohišij ter z Japonske uvoženih kosov. Migajo pa tudi specializirani proizvajalci, kot sta Mad Catz in Razer. Slednji je ravno dal na trg palico atrox za xbox 360 in s tem PC, ki jo razganja od odličnosti. Kajpak za primerno ceno.



Ne rečem, da Street Fighterja in drugih 2D-pretepačin z osemsmernim digitalnim nadzorom ni moč igrati s tipkami ali joypadom. A čez stick ga ni!!!

Atrox je korpulentna priprava mer 38 x 26 x 6,5 centimetra, ne prav dosti manjša od xboxa one. Prav tako mu je slična zaradi prirezanih linij in škatlavosti, ki jo je prevzela po Mad Catzovem tournament fightsticku. Impresivnosti ji ne gre očitati, je pa dizajn zaradi visokega prednjega roba nekoliko neudoben za zapestje, če ne sediš visoko ali palice nimaš na kolenih. V tem primeru imej nekaj mišic, kajti teža dobrih treh kil ni zanemarljiva. Dobra poteza je, da pri počivanju na mizi drsenje preprečuje gumirana podlaga.

To še ni vse, kar gre povedati o ohišju. S pritiskom na osvetljeni gumb dvigneš gornjo ploščo, ki jo odmakne hidravlična noga. V lično pospravljeni notranjosti ugledaš odmaknjene žice, ki povezujejo elektroniko z gumbi in ročico, ločen USB-kabel, drugačen ročaj (ameriško podolgovat 'bat' namesto japanskega okroglega) in magneten izvijač z dvema glavama.

Ja, pri atroxu je vse pripravljeno, da boš dele menjaval na lastno pest. Zaradi prostornosti je to mala malica in moderji, ki imajo radi recimo gumbovje, ki oddaja svetlobo, ne bodo imeli težav. Prav tako ne bo problemov, če se ti zahoče menjati / dopolniti elektroniko z novim PCBjem in stick tako pripraviti za druge sisteme od edinole podprte naveze xbox 360 + PC. Firma je namreč delo olajšala s številnimi luknjicami za vijake na podu. Enostavno je takisto pod zgornje pleksi steklo položiti novo grafiko, za kar ti dajo primere na spletni strani.

Prave potrebe po menjavanju ni, saj je Razer uporabil vrhunsko robo priznane tokijske tvrdke Sanwa. Ročica je 'square gate' JLF-TP-8YT, knofi, ki so razporejeni v loku, pa odličniški OBSF-24 ter OBSF-30. So vrste 'snap in', kar pomeni, da jih, če ti je recimo kak crknil (kar se dogaja redko), zgolj vstaviš in povežeš. Temu navzlic je vse trdno pritrjeno in čutiti je, da je onegaj sposoben prenesti moško ravnanje.



Tak razgled se ponudi, ko s pritiskom na osvetljeni prednji gumb z Razerjevim kačjim simbolom dvigneš gornjo ploščo. Prostora za druge PCBje in kablovje je več kot zadosti, če si 'A je to'.

Občutek pri premikanju ročke in pritiskanju gumbov je odličen, kar pravim kot nekdo, ki ima primerljiv stick s kosi Sanwa in Seimitsu. Atrox je z lahkoto preživečil ter izpljunil vse, kar sem mu dal v obdelavo. V Super Street Fighterju IV Arcade Edition so komboti padali kot za stavo in občasno se mi je, starčku betežnemu, posrečil celo kak 1-frame link (laga praktično ni) ... v Ikarugi sem švigal med ovirami in sovražniki kakor kolibri ... v Double Dragonu ni mojim pestem ušel noben panks ... in pomanjkljivosti ni razkril niti Metal Slug, morda ultimativni preizkus arkadnega hardvera. V nažigalskih retronaslovih so prišla prav turbostikala za vsak gumb posebej, pa tudi drsnik, s katerim lahko ročica oponaša križec oziroma levo ali desno gobico na joypadu.

Atrox je vrhunski izdelek, za kar so porok številni igralci, ki so sodelovali v dolgem beta testu, med drugim udeleženci znalskega portala Shoryuken.com. Ima le dve napaki. Ena je namenjenost xboxu 360, ki je pri nas manj razširjen kot playstation 3. (Če nisi znalec, bi se bilo treba za vdelavo ustrezne elektronike zateči h kakemu maherju, ki ga najlaže najdeš na Mn3njalniku ali Pretep.com. Isto velja, če bi rad palico pripravil na next-gen, se pravi na PS4 in xbox one.) Drugi minus je visoka cena, ki znaša okroglih 200 evrov. To je nekaj desetakov več, kolikor pridejo konkurenčni izdelki znanih imen tipa Hori in Mad Catz – sem ne štejem cenenih kineskih drkalic, kot je Qanba. A po drugi strani je stick v Sloveniji normalno naprodaj na Eventus.si, medtem ko je treba druge modele skoraj vedno uvoziti na lastno pest. ***Sneti***



Ker atrox brez težav deluje na PCju z Windows (gonilniki na Win7 se namestijo sami), ni nora ideja o emulatorski mašini. Metal Slug bo caroval.



Kakovostna osemsmerna digitalna ročica, dvakrat po štirje perfektni gumbi, turbak za vsakega posebej, dvižna gornja plošča, na kateri je slika zlahka izmenljiva – to je Razer atrox, arkadna palica za vikat.

SAMSUNG GALAXY TAB 3 KIDS

Dotikabilni zaslon tablic je v kombinaciji z enim vračalnim gumbom najbolj intuitiven vmesnik, pisan na prste celo dvoletniku. Ta bo hitro zaobvladal sistem in kmalu mojstrsko premetaval podobice, ugibal živali, sestavljal puzle in listal po interaktivnih slikanicah. Še več možnosti ima starejši otrok, ki se lahko skozi tablične igre uči jezika, pisanja in matematike ali enostavno zabija čas v malem milijonu špilčkov, recimo v proženju tičev ali v digitalni manikuri. Vsekakor je to najboljša drkamožna platforma za najmlajše, kajti vita ali 3DS zahtevata več motoričnih



Z izjemo kakšnega decomrznega japija je vsakdo že dal svojo tablico otročaju. A niti Apple, ki ima res širok nabor privzetih aplikacij, ne prilaga enega samega kosca mečine za zvedave prstke.



Slab hardver, previsoka cena in nikakva dodana vrednost naredita galaxy tab kids za brco v temo. Sličnih, dasi takisto neuporabnih otroških desktopov, recimo Zoodles, obstaja kar nekaj, boljših pobarvank in druge dečje robe pa sploh. Staršem svetujem, da raje kupijo aplikacijo za evro kot nasnamejo pet zastonjskih.

spretnosti, igre pa so neprimerno dražje. Table in telefoni so zato redno v rokah dece. Seveda v prvi vrsti ne na rovaš kognitivnega razvoja, marveč iz zamotitvenih vzgibov, čemur dobro rabijo že risanke z YouTuba.

Naj bodo izobraževalne ali ne, ploščate naprave med vsem ostalim opravljajo tudi službo igrače. Nenavadno zatorej je, da jih proizvajalci ne tržijo tudi za tak namen, marveč tablične računalnike vselej vidimo v ponavljajočih prizorih sekretne rabe, e-branja in predvajanja fotografij. Otroci se sploh ne omenjajo kot uporabniki in nimajo niti enega sebi lastnega elementa ne v iOSu, ne v Androidu. Resda se na policah z igračami najdejo modeli, kao prirejeni mulčadi, vendar gre za podhranjene kineske plošče. Veriga Toy'R'Us si je z eno takih naredila medvedjo uslugo, kajti neodzivna zadeva je bila kratkomalo neuporabna.

Zdaj se je na malčke spomnil veliki Samsung in jim namenil na pogled kar ličen, v veliko plastično držalo odet izdelek s sedempalčnim zaslonom. Pod rumenim okvirjem se skriva budgetni model tab 3 s slabotnim dvojedrnikom, 8 gigabajti shrambe, fotoaparatom, SD-razširljivostjo in ekransko razločljivostjo 1024 x 600. Zraven pride debel pisalnik, vendar brez naprednih funkcionalnosti, kakršne ima družina galaxy note.

Glavna fora preoblečene tablice je v otroškem namizju, ki je zaščiteno s starševsko kodo in po potrebi celo časovno omejeno. Igre in programčki so predstavljeni v obliki velikih kartic in prednaložen jih je slab ducat. Klasično androidno okolje s standardnim naborom nucnikov je seveda dosegljivo v vsakem trenutku. Zato lahko roditelj z Googlove tržnice sname katerekoli špilčke in jih pripne na otroški desktop. Takisto je v slednjem moč gledati risanke, celo HD MKVje, le v pravilno mapico jih je treba nasneti.



Toca Hair Saloon 2, ki drugače košta slab evrič, je še najboljša priložena aplikacija. Četudi je tablica očitno za najmlajše, recimo tri- do petletnike, je zraven tudi uganjevanje afriških držav po obliki!

Zadeva košta 230 evrov, kar je šestdeset več od navadne izvedbe taba 3. Žal dodane vrednosti ni niti približno toliko, saj se zadeva izkaže kot nesmiselna in polovičarska. Kupec bi od takega paketa pričakoval kakovostno ponudbo aplikacij iz škatle, vendar je nasneti nabor skrajno beden. Samsung je v svoji tipični maniri z vseh vetrov nabral kose cenenega softvera, brez nucnikov priznanih razvijalcev otroške mečine, kakršna sta Story Toys in AR Entertainment. Priložena je neka švoh pobarvanka, učitelj angleščine, ena od tistih papagajastih živali slovenske firme OutFit7, plačljivo mulčevsko mreženje DigiPals, frizerski salon in še par igric, en program pa pri nas sploh ne deluje. Vse skupaj je po moji oceni vredno šest evrov.

Obstaja tudi otroška trgovina, kjer se dobi še več zastonjskega brezimnega šodra nizke kakovosti. Tega ne govorim v tri dni, saj področje tovrstnega softvera spremljam od samega pojava tablic. Opisov aplikacij sploh ni, dočim je postavka 'premijskih naslovov' Slovencem nevidna in nedosegljiva. Mnogo tamkajšnje robe je dobesedno krneki, recimo hindujske uspavanke, malezijske slikanice in posredovalniki Tubinih risank. Nadzora nad programjem očitno ni, saj mnogo programčkov nudi nenadzorovan prehod do celotne vsebine na YouTubu ali prek oglasa do brskalnika, od koder je le še korak do Goatse.cx. Obojega otroški način uradno seveda ne omogoča.

Tab kids je na vseh nivojih spodletel poskus. Samsung bi bolje storil, če bi ta kidčevski modus priložil vsaki svoji tablici, kajti preplačevanje te hardverske ohrnije zaradi dojenčkaste plastične oblekice je res brezveze. Bolj priporočljivo je dodati par desetakov za mnogo zmogljivejši nexus 7. Otrok pa ne gre podcenjevati, saj se po mojih izkušnjah čisto v redu znajdejo med navadnimi ikonicami. Pri tem naj jim drkalni čas odmerja starš, ne računalo. ***LordFebo***

SONY MUSIC VIDEO RECORDER

Snemalnik gibljivih sličic in zvoka ima dandanes vsaka mobilija, zato morajo izdelovalci kamer razmišljati širše. Ali pa ože, torej ustvarjati namenske zajemalnike za nišna področja. Uspešne so denimo akcijske kamerice, ki s čelade beležijo vratolomne podvige. Čedalje bolj pa se uveljavljajo take za nadobudne sodobne glasbenike, ki svoje muziciranje širijo prek spletnih servisov. Ti terjajo predvsem čimbolj kakovosten posnetek zvoka.

Dobijo ga s Sonyjevim nenavadnim music video recorderjem. Dva usmerjena mikrofona zajemata širok zvočni kot in jasno ločita levi kanal od desnega. Zapis je lahko brezizguben (16 bitov ob 48-kilohercnem vzorčenju) ali skompresiran AAC. Kvaliteta posnetega žvrgolenja je takoj na prvo uho čistejša in globlja od domačih ročnih kamer. Sočasno se beleži video s 30 sličicami na sekundo pri razločljivosti 1080p s skupnim tokom okoli dveh megabajtov na sekundo. Kljub relativno majhni optiki je slika presenetljivo ostra, brezšumna in nepresvetljena, neprimerljiva z mobidičnimi filmčki. K temu pripomorejo dobra optika, veliko tipalo in Sonyjev fotoprocesor. Leča je širokokotna (18,2 milimetra), kajti naprava je namenjena snemanju od blizu in v zaprtih prostorih.

To pa je hkrati njeno edino poslanstvo, kajti multipraktičnosti v smislu družinsko-turistične rabe ne premore. V roki sploh ne veš, kako bi kamerico držal, zaslonček je čisto nepripravno ob strani in goriščnica je fiksna. Sama od sebe zaradi nekam neposrečene oblike ne stoji zanesljivo, zato ji je mesto dejansko le na stojalu pred amaterskim glasbenim umetnikom, ki želi svoj talent pri priči deliti s svetom.



Napravico, namenjeno domačim unplugged posnetkom, naredi posebno dvojec dobrih mikrofonov, ki spomni na filtra od umivalniške pipe. Komur to ne zadostuje, lahko uporabi zunanji mike. Škoda, da niso naredili boljše oblike, saj je dotična nepraktična tako za samostojno sedenje kot za rokovanje.

Tak bo s končnim posnetkom MP4 zadovoljen, lahko ga bo dodatno uredil s Sonyjevim zastonjskim programom MVR Studio ali ga po direktnem wi-fiju prenesel na androidni fon ter od tam na splet. Vseeno bi bila lahko naveza z mobilnikom oziroma aplikacija PlayMemories boljša. Prek nje je moč zgolj sprožiti snemanje, ne pa tudi urejati nastavitev ali povleči dodatek. Prenašanje je treba opraviti v okornih menijih na rekorderju.

Kot širše gledajočega me tale videoglasbeni rekorder ni navdušil. Onegaj bi bil lahko z malimi popravki bolj uporaben, recimo s priročnejšo obliko, premičnim displejem, zmogljivejšo aplikacijo ali celo Androidnim sistemom nalik Samsungovim kameram. Se mi zdi, da bo pri nas malokdo izkoristil ozki namen vložka 300 evrov. A tisti, ki nekaj takega v resnici često potrebuje, bo po mojem zadovoljen. ***LordFebo***

GALAKTIČNI GAMEPAD

LordFebo je od Samsunga dobil igralni plošček že pred nekaj meseci, a vse doslej se Korejec ni izjasnil, ali bo sploh naprodaj. Zdaj se je. Modra poteza?

Mobilniki imajo neverjetno razločljive zaslone in računska moč njihovih procesorjev je ravno tako ridikulozna. A kljub temu nas na ploščicah zvečine navdušujejo preprosti, ploskovni in nekompleksni špilčki. Razlog seveda tiči v tem, da se na sekretu in na busu gotovo ne bomo šli globokega potapljanja v domišljijske svetove. Nekaj pa tudi v nadzoru, ki je za akcijsko igranje, kakršnega poznamo, nezadovoljiv. Je že res, da so se razvijalci znašli in mnoge mehanike prilagodili dotikabilnemu zaslonu. A drezanje navidezne gobice in gumbov, potegi po steklu in nagibanje naprave so zvečine blažev žegen. Tako pač ne moreš uživantsko igrati košarke, dirkalnice, streljanke in pretepačine, dasi nas hočejo prepričati v nasprotno.

Samsung naredi plošček

Vendar ima telefon kot igralna platforma tri močne adute nasproti namenskim drkamožem: vselej je pri roki, špilovje košta opazno manj in ima večje zaledje. Zato se bo njegovo zabavnjaški potencial le še razvijal. V preteklosti je bilo že nekaj poskusov, da bi dvignili igralno kakovost z ustreznim kontrolerjem, a nobeden od modelov se ni prijel, kamoli prišel k nam. Zdaj je na področje stopil korejski S, ki je slično napravo obljubljal že ob najavi S3, nato ob S4, naposled pa so jo predstavili skupaj z notom 3. Igralni plošček sam po sebi ni napačen. Ne gre za ceneno, neestetsko izvedbo, marveč sta oblika in ustroj zadovoljiva. Diči se z dvema analognima kao gobicama, digitalnim smernikom in šestimi gumbi, od tega dvema zadaj za pritiskanje s kazalci. Posebnost je izvlečna hrbtna stranica, s katero pričvrstimo mobilnik, tudi tako zajetnega, kot je note. Polnjenje je standardno microUSBjasto, komunikacija modrozoba in parjenje z NFC-dotikom omogočeno. Ni pa zadeva združljiva z vsakim androidnežem. Uradno naj bi delovala le z galaksijami s sistemom 4.3, a se poveže tudi z nexusom 5. Smiselno bi bilo kajpakda, da bi sodeloval s TVji, vendar ne. Lahko pa seveda igro zrcalimo s telefona na velik ekran.



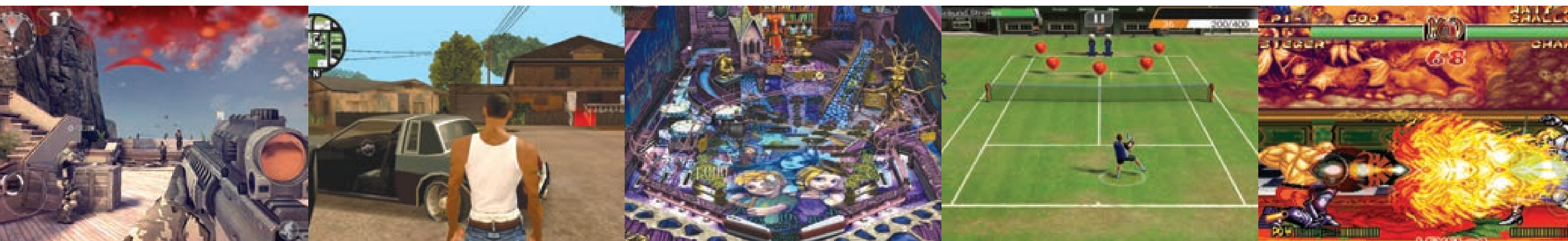
Ustroj gamepada je v redu. Presenetila me je dolga vzdržljivost baterije, ziher en teden. A ko izveš ceno, te vse mine. Postavka je naravnost nategunska, in to, še preden vidiš obupno Samsungovo ponudbo iger.

V mnogih igrah je delovanje polovično, saj streljanje ali gledanje naokoli ne deluje, recimo v Max Payne in Dead on Arrival 2. Ponavadi to velja za naslove iz tabora Tegrazone, ki jih podpira Nvidia za svojo drkalico shield. To pokaže, da skupne platforme oziroma standardiziranih knofov dejansko ni in je izraba igratorja odvisna le od dobre volje razvijalca. Podobna situacija je, če prek dodatnega kabla povežeš s telefonom playstationov dualshock – malo dela, malo ne dela. Večina velikih titul, ki bi jih bilo primerno imeti pod takim nadzorom, pa se za kakršnokoli gumbovno kontrolo sploh ne zmeni: Real Racing 3, FIFA 14, NBA 2K13, NBA Jam, Metal Slug 3, Another World, R-Type, Double Dragon, The King of Fighters, Injustice, Raiden, Soul Calibur, Trial Xtreme 3 ...

Precenjena bednost

Upoštevati velja še nekaj. Mobilniška FIFA, v katero vložiš par kovancev, se tudi z igratorjem kratkomalo ne bi mogla meriti z ono za 40 evrov za PS vito. To velja pretežno za vse izkušnje. Če špilaš callofdutyjevski Modern Combat na dotik, pač vzameš splošno bednost v zakup. Ko pa dobiš kakovostne vajeti v roke, šele vidiš, kako primitivni so ti špili. Kaj ti pomaga, če v Shadow Gunu in Dead Triggerju uspešneje pobijaš sovražnike, ako sta igri sami po sebi za en drek. Ne rečem, nekateri so v redu in se jih fino joypadira. Na primer GT Racing 2, v katerem s padom pelješ v multiplayerju vse scat. Vendar bi moral imeti res dolgočasno terensko službo, da bi se resneje loteval kakšnega GTAja. Raje si mobilniško krajšam čas s kakovostno miselnico in velike dogodivščine prihranim za velike zaslone.

Ajd, če bi Samsung plošček za gešenk ali desetaka prilagal premijskim telefonom, potem bi to pozdravil in upal na boljšo podporo v prihodnosti. V tem primeru bi postal onegaj zanimiv za marsikaterega šolarja. A kot da betežna bera, razdrobljenost in nestandardnost niso dovoljšni razlogi, da izdelek ne more uspeti, to zabeli še cena. Medtem ko neprimerno bolj kakovostna in bolj napredna joypada od Sonyja in Microsofta staneta 60 evrov, Samsung za svoj kos elementarne plastike zahteva 80! Dosti povedanega?


Mobilniške igre razen redkih izjem, kakršna je Grand Theft Auto, so že zastavljene kot cenenke. Boljši igrator jim resda pomaga, toda tolikšne dodatne cene in vlačenja še ene naprave naokoli pač niso vredne. Se bo to spremenilo? Morda. Predvsem morajo doreči softverski standard za joypad in narediti več iger, ki ga bodo osmislile.

Pozitivni prvi stik z igratorjem hitro zbledi, ko ga želiš stestirati v akciji. Špilovje namreč zvečine ne mara zanj in tisti primerni ščepec naslovov le stežka izbezaš iz milijonskega kupa androidnega smetja. Podpora joypadu pač ni samoumevna in izpostavljena lastnost, zato iskanje po besedni zvezi 'samsung gamepad' v Googlovi trgovini ne obrodi sadov. Res je, da ima Samsung lastno polico s kompatibilnimi igrami, ki jo prikličeš ob pritisku na veliko tipko sredi pada. A kdor ima izkušnje s Samsungovimi štacunami, ve, koliko so vredne. Tam je celih osem zastonjskih postavk, med katerimi sta dva Sonica in šest komadov neizrekljivo slabe robe. Problem je, da dotična tržnica Slovencem ne namenja vsega spiska oziroma nam servira le brezplačnice, kajti pogled čez planke pokaže, da Nemec vidi 38 ikonic. Večino naslovov je moč seveda kupiti na Playju.

Slab nabor igrovja

Na koncu dneva je slika taka: iger, ki jih pad osmisli, je komaj kaj. Na prvem mestu moram izpostaviti vse tri Grand Theft Aute, torej trojko, Vice City in San Andreas, ki s popolnejšim nadzorom res zaživijo. Tudi Sonicova brzenja so bolj pod kontrolo in prav tako dirkanje v GT Racing 2. Sledijo gearsofwarovski Shadow Gun, prvoosebnici Modern Combat 4 in Dead Trigger, arkada Crazy Taxi, diablovščina Dungeon Hunter 4, pretepalka Samurai Showdown II, fliper Zen Pinball in Virtua Tennis. Nakar se spisek počasi zaključi. Zastonjski šodr, ki ga ponuja Samsung, ni omembe vreden, dočim nekaterih podprtih naslovov, recimo helikopterske arkade Army Strike in motokrosa Dirt Raider, Slovenci začuda ne vidimo v nobeni štacuni.

RAZPIS!

Kremasta ekipa se želi razširiti in obogatiti.
Zato vabi k STALNEMU sodelovanju!

Zahtevamo veliko, plačamo nebajno, a redno.
Če obkljukaš vse postavke na desni in niti ene na levi, se lepopisno pofočkaj na joker@joker.si.



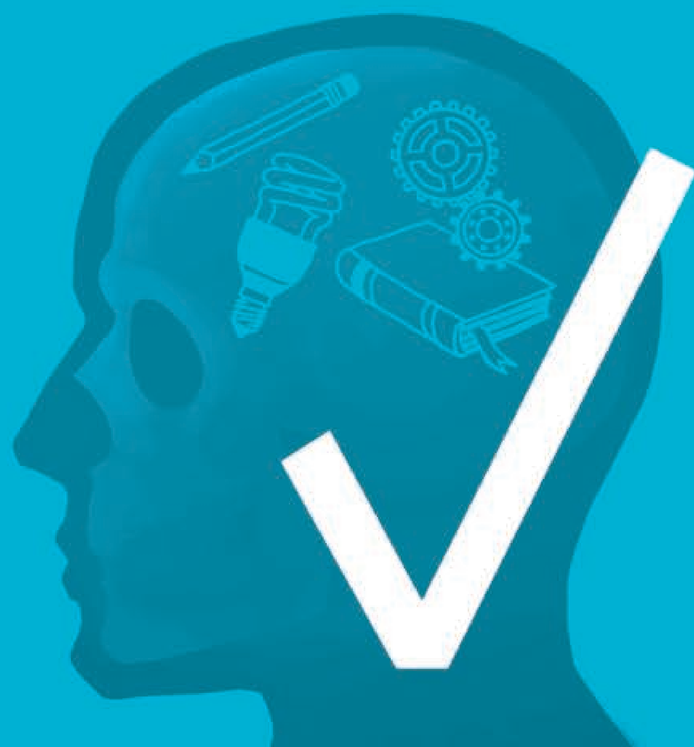
Koga NE nucamo:

- najstnika z mnenjem, da ima JCT sanjski đob, ker samo igrce drka,
- človečka, ki bo za glavno referenco jel naštevati vse špile, ki jih je obrnil,
- naivneža, kateremu smo JCT carji in se je pripravljen udinjati zastonj,
- neukeža, ki meni, da je dvojka iz slovenščine na maturi dovolj za opisovanje igric,
- posiljenega plagiatorja obstoječega JCT-sloga,
- študenta s preveč časa, ki bi mogoče za hec malo probal, da vidi, kaj sploh počnemo,
- nevzgojenega neodgovorneža,
- siromaka z jadnimi tehnikalijami,
- upajočega na redno zaposlitev.

Koga potrebujemo:

- razumnika, ki ve, da je naš izdelek ubesediljenje kakovostnih informacij,
- nadpovprečnega pismeneža, čigar pisalne spretnosti sežejo krepko nad šolske spise in forumska sporočila,
- izobraženega, široko razgledanega človeka z veliko zanimanji in znanji, po možnosti novinarja,
- zagnanca, ki bo s svežino, novimi zamislimi in telesnim odorjem pripomogel k projektu,
- posedovalca in uporabnika sodobnih tehnologij,
- samozavestneža, ki ima jasna mnenja, po moško stisne roko in se ne vede lignjasto,
- poznavalca Jokerja,
- človeka z občutkom za odgovornost, samodisciplino in izdelanimi delovnimi navadami.





Vetrc z morja

Kavbojc peskovnike zamenja za bazen. Med čofotanjem ga prav nič ne moti, da je The Legend of Zelda: The Wind Waker HD le rimejk.

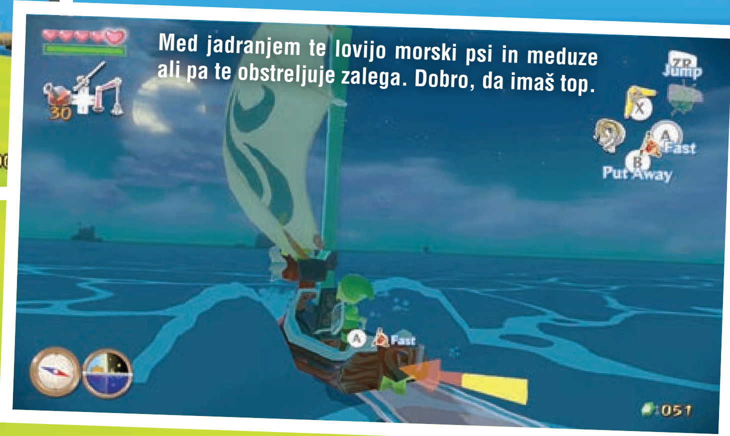
Zelda ni vilin v zeleni tuniki, marveč princeska, ki jo mora dotični pobič Link zaščititi, ko pride na plano starodavno zlo. In zlo je večno, kot je večna Nintendova serija akcijskih avantur, ki na sladki točki med širino in globino združuje toliko pristopov, da jo malokdo uspe posnemati. Nikjer drugje se gradniki ne stekajo tako elegantno drug v drugega. En hip raziskuješ odprt svet in pomagaš ljudem, v naslednjem pa si v temnici, kjer se bojevanje brezšivno prepleta z miselnimi orehi.
Škoda, da na naših tleh Nintenda 'resni' igralci ne šmirglajo dosti. Da je preveč otročji, pravijo. S svojo risankasto podobo je Wind Waker na gamecubu (J118, 93) res deloval, kot bi bil namenjen smrkavcem, pravkar odstavljenim od dojke. A kdor je nad njim vihal nos, je bil prikrajšan za kompleksno in globoko


Šefi poosebljajo miselnost Zeld. Srečanja z njimi so v enaki meri bojevalna, miselna in ... no, čudovita.





Deset let nazaj je Sneti dejal, da je Wind Waker najlepša risanka, kar smo jih igrali. Postarala se ni in danes ne navduši nič manj.



Med jadranjem te lovijo morski psi in meduze ali pa te obstreljuje zalega. Dobro, da imaš top.

pustolovščino, ki obravnava brezčasne teme – odraščanje ter boj svetlobe in teme. In to v prelepi stilizirani grafiki, ki se je sama po sebi, če odmislimo grdo katodniško ločljivost tistih dni, komaj kaj postarala. Zato srečoma v novi izdaji ne gre za leno pomladitev, marveč za konkretno prenovo, ki dobro ponuca zmožnosti wiija U in odpravi malenkosti, ki smo jih očitali izvirniku (prelahek, buu!). Tako bodo v njem enako uživali veterani in novinci. Kako slednjim zavidam deviško doživetje!

Spod valov

Mladež bi zlahka spregledala globoko prispodobnost, ki je prisotna že spočetka. Sebična pošast, ki si želi zlatega simbola, je davno tega potopila svet v temo, kar je metafora za človeški pohlep. Usoda tiste dežele je zbledela v pravljico. Na otočku Link le simbolično, v poklon tradiciji obleče zelena oblačila. Ljudje zdaj živijo v mirnih časih, včasih pa je bila to iniciacija fanta v moškega. Kot bomo videli, stvarstvo pred novim zlom reši le fant, ki odraste v moža. Povej, mar obstaja še kaka bolj jasna prispodoba za današnji svet, kjer je razvajena, boli-me-falus mladina zapletena v lastne, zvečine namišljene probleme, medtem ko ji režeči se bančni in politični zlobnjaki kradejo prihodnost? Le prebujeni, prekaljeni deček – moški je sposoben popeljati svet v novo zoro!
Tudi otok je prispodoba: majhen, idiličen, samozadosten prostor, ki se ne zaveda več, kaj vse je okoli njega. Točno to smo mi, v svojih dobrih avtih in velikih hišah, z dragimi napravami za sanje, ki se ne zavedajo, koliko trpljenja, vojn in suženjstva je na svetu. Link je tak kot mi, a pod težo usode postane heroj, ki spozna svet in premaga grožnjo. S tem omogoči idilo, ki bo znova rodila prihod zla, in tako dalje, za večno.
Vsekakor se lahko le izbranec zoperstavi zlobi, ki tli na obrobju morja. Ko mu ugrabijo sestrico, je Link pahnjen na veliko avanturo. Pomaga mu gusarska druščina z navihano kapitanko Tetro na čelu. Deklетce se izkaže za ključno figuro v povesti, katere začetki segajo do dna širnega oceana. Ko reševalni načrt spodleti, se junak znajde ob govorečem čolniču, ki bo njegov stalni sopotnik in vodič. Tekom zgodbe se izkaže, da sta morje in prebivalstvo mnogo bolj neposredno povezana s Hyrulom, kot deluje sprva.

Z ognjem in mečem

Wind Waker je zgrajen na trdni osnovi, ki jo je postavila prva 3D-Zelda, neštetokrat okronana Ocarina of Time. To pomeni, da Link tretjeosebno raziskuje odprto deželo, se pogovarja, pustolovsko loteva stranskih kvestov, uporablja predmete, se spušča v temnice in tepe raznolike monstrume. Boj pozna več vrst udarcev, zaklepanje tarč, kroženje, izmikanje in blokiranje. Dostikrat pride prav tudi refleksni protinapad, ki ga navadno izvedeš, tik preden bi jih dobil po buči.
Zlikovci zato terjajo premislek in različne pristope. Viteza moraš preskočiti, nakar mu s hrbta zbiješ oklep. Ko je ranljiv, ga je pametno zmesti z bumerangom, in šele nato ga zlahka pokončaš. Špičasti kipi te lovijo in počakati moraš na pravi trenutek, da jim v usta zalučaš bombo. Nadležni žužki te oblepijo z bodičastimi



Link ne frči le takrat, kadar se gre jadralno padalstvo. Če si na glavo postavi hruško, lahko prevzame nadzor nad galebi.

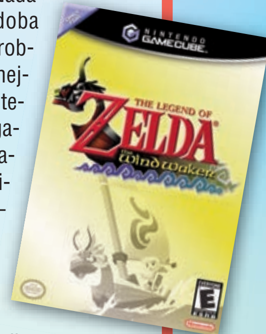
kroglicami, ki te upočasnijo. Najprej se jih moraš odkrižati s krožnim udarcem, nato jim premikastiš mamo. Ko nate navalijo leteče rože, jim z listom odpihneš krila, da nemočno capljajo po tleh in čakajo batine. Hudo je, ko naletiš na frišno pokveko, ki spočetka deluje nepremagljiva. Takšna je denimo prikazen, ki iz zraka luča krogle. Potem dojameš, da jih lahko odbijaš nazaj, in po kratki igri tenisa je nepridiprav oslabljen.

Skozi neurje

Na gamecubu zaradi lahkosti vse to ni prišlo toliko do izraza. Zato je zdaj že spočetka na voljo herojski način, ki ga poljubno vklapljaš. Pri tem fašeš dvojne poškodbe, srčkov za obnovitev energije pa ni, tako da si se primoran zanašati na napitke in iznajdljivost. Če denimo ob luknjo v zidu natreseš vabo, ti bodo na pomoč priskočile podgane. Napake postanejo usodne in urno spoznaš, da je nepazljivost kaznovana. Prej modejno postavlja v hrbet. Za nameček je barka z njim dvakrat hitrejša. Zdaj je toliko bolj užitkarsko odkrivati skrivnosti, katerih na morju in otočjih mrgoli. Najbolj navduši brezšivnost brez prekinitev in nalagalnih zaslonov. Predstavljaj si razburkanost sredi nevihte, skozi katero zlagoma posije sonce. Na obzorju zagledaš obris, ki počasi postane kopno. Zaigra muzika in zapojejo galebi. Ko priplaješ, skočiš na plažo in tekaš naokoli, se ploščadarsko povzpneš na goro, kjer naletiš na razpokano skalo. Nastaviš bombo in odkriješ jamo. Le kaj bo v njej – morda večji tul za lok, denar ali manjkajoči košček srca, ki ti bo zvišal življenjsko črto? Do večjih zakladov na dnu morja pa vodijo posebni zemljevidi, ki jih najdeš med raziskovanjem.
Izpostave vredna je tudi raznolikost sveta. Morda se Waker po velikosti in količini neigralnih likov res ne more kosati z modernimi frpjkami. A gole cifre ne pomenijo kakovosti. V Zeldi je vsak posameznik edinstven, z lastno osebnostjo. Zaman boš iskal generične

Hitri seznam novosti

Poleg urnega jadra, ki stikanje po oceanu naredi neboleče, inačica za wii U prinaša precej manjših in večjih popilkov. Novi težji način je ravno prav trdovraten, da bodo izkušenci sopihali, in poskrbi, da nianse boja pridejo bolje do izraza. Elegantno je, da ga lahko kadarkoli izklopiš, tako da z izbiro ni treba cincati. Nadalje je že tako prelestna podoba ozaljšana z novimi učinki, podrobnejšimi teksturami in naprednejšim osvetljevanjem ter gladko teče v ločljivosti 1080p. Zaslon gamepada je izkoriščen, saj prikazuje zemljevid in inventar, s čimer izniči potrebo po pavzah – razen če igraš z izklopljenim televizorjem. Podpira merjenje z nagibanjem, ki je natančnejše od gobic. S fotoaparatom v igri zdaj lahko delaš selfieje, pri čemer Linku poljubno spreminjaš izraze. Miiverse je poln njegove skremžene face! Bržda največji popravek pa je konkretno prevetren kvest iz zadnjega dela igre, ki je bil v izvirniku razvlečen in je precej skazil tempo.
Skratka, pošraufkov je zadosti, da odličnico dvignejo še stopničko više in skorajda upravičijo polno ceno igre.





Gusarčica Tetra včasih tako navihano pomežikne, da bi jo kar posvojil.



Junak lahko pobere krepela, ki jih odvržejo sovragi, nakar jih vihti ali zaluča. Prvikrat je to počel ravno v Wind Wakerju.



si varjenje zvarkov lahko povsem prezrl, v težkem načinu pa postane nuja.
V temnice je zategadelj pametno vstopiti pripravljen. Tam najbolje pridejo do izraza elementi, ki se stekajo drug v drugega. Ko z listom odpihneš nepridiprava, z njim odjadraš čez prepad ali poženeš klopotec. Orožarna raste in vsako krepelo je hkrati večnamensko orodje, kot smo videli v Skyward Swordu. S kavljem se gugaš čez vrzeli in pobiraš predmete, z lokom ciljaš oddaljena stikala. Najprej z macolo speštaš špičevje, nato ptičevcu zdrobiš kameno masko. Trenje miselnih orehov tako deluje naravno in nobena prepreka ne štrli iz celote. Tudi ko na koncu vsake kleti prideš do obveznega glavarja. Vsako srečanje je namreč posebna bojevalna miselnica, začinjena s spektaklom.

Deček in morje

Po uvodnih uricah se pred teboj odpre ves ocean, po katerem prosto jadraš. V izvirniku je bilo to zamudno, saj si moral vselej s taktirko, 'wind wakerjem', ročno spreminjati smer vetra, ladjica pa je bila počasna. Nič več! Na dražbi si lahko izboriš boljše jadro, ki veter sa-

stražarje, ki bi z istim glasom tarnali o poškodbah kolen. Pohvalno je tudi, da te Budilec ne podcenjuje. Ko te fotograf kriptično napoti na kvest, te do cilja ne bo vodila puščica. Moral boš pomisliti in klepetati, da boš v objektiv ujel nesojena zaljubljenca. Za najbolj zagrete kompletiste je tu še ogromen fotografski stranski kvest, kjer skušaš poslikati vse like, nakar jih tipček v galeriji izdela v figurice. Za njega končanje boš potreboval vsaj dva skozihoda.

Razpihani oblaki

Ko je Wind Waker izšel, nam je orosil oči. Deloma z noro pisano podobo, še bolj pa z živahnim odprtim svetom, polnim prispodob, ki je posrkal vase kot magnetni lokateri. Želel si odkriti sleherni kotiček in preobrniti vsak kamenček! Kako ga ne bi, ko pa je bila zvedavost tako bogato nagrajena. Ne le z goldinarji in robo, temveč s prizori, občutki in malenkostmi. Tako smo dobra dva ducata ur glavnega kvesta rade volje podaljšali na dvakrat daljše popotovanje. Gotovo ni škodilo, da je vseboval najbolj nenavadno inkarnacijo princese Zelde dotlej ter mnoge preobrate in ganljive trenutke. Zmes akcije, ugank in odkrivanja pa je itak zmagovalna in primerna za staro in mlado, če le kolikor toliko obvlada tuj jezik. Po končanju vsake Zelde se vprašaš, kaj sploh še lahko dorečejo – in neverjetno je, ko se praktično vedno znova presežejo.
Peskovniškost gre za med in od Zelde bi se o izvedbi lahko mnogo naučil marsikateri sodobnik. Deset let star špil po razgibanosti gladko pelje scat večino tovrstnih velikanov in pokaže, da je manj več. Če si ga že preigral, bi sicer znal pogrešati kako frišno območje ali denimo možnost čečkanja po zemljevidih. Za novinca pa je Wind Waker HD najboljši način doživetja pravljične pomorske avanture. Le pazi – ko ti zagrabi srce, ga več ne spusti. V prsih te bo tiščalo vse do naslednjega cikla.

Resogun

Ironično je, da najboljša izvirna igra za mogočni PS4 pripada starodavni zvrsti od strani gledanih vesoljskih streljank. A če ne terjaš še nevidene next-gen izkušnje in nad šuterji ne vihaš nosu, boš radosten, da so Housemarque opravili izvrstno delo.



Kot včasih, ampak ne

Finci so si za osnovo spet vzeli starosto, le da so namesto Asteroids, ki je rabil kot podlaga njihovi izvrstnici Super Stardust, izbrali Defender. To je eden najbolj spoštovanih in vplivnih shoot'em upov, ki je pred, uff, triintridesetimi leti na avtomatih pomenil toliko kot Call of Duty danes v dnevni sobi. je večna klasika, ki jo Resogun spoštljivo, temeljito posodobi.
Kakor v vizionarskem delu Eugena Jarvisa nadzorujemo plovilce, ki strelja po sovražnikih in rešuje ljudi. Ne gibljemo se nenehno v eno smer, temveč lahko kadarkoli poletimo na levo ali desno, gor in dol. Temu primerno je igralno polje zaokroženo v obroč.
Nismo pa več na tujem planetu kot v Defenderju, marveč na kibernetski Zemlji, ki jo napadejo matrixovski nestvori, Sentineli. Preganjamo se po petih razrušenih mestih z električnimi nevihtami na nebu, temačnimi mostovi in infestiranimi jezerci. Čeprav se ozadja videzno nekoliko premalo razlikujejo – svetovi v Super Stardustu so bili bolj samonikli –, so stilistično na visokem nivoju. Malo so digitalna, malo analogna, malo vznemirljiva in malo strašljiva.
Tudi tehnološko navdušijo. Sprva se ti zdi, da bi za tole zadostoval stari PS3. Toda ko se začno usipati kalejdoskopi efektov, med katerimi prednjačijo viharji delcev, spremeniš mnenje. Bolj kot opazuješ, bolj vidiš na stotine podrobnosti, ki tvorijo impresivno zunanjost. Ne dojameš je na prvo žogo, temveč zlagoma.







Istočasno pisan in barvit, staromoden in moderen – tak je Resogun. K privlačnosti prispeva tudi sodelovalni modus za dva na enem PS4 ali po internetu. Lepoto prispeva še edinstveni zvok, kjer slišiš terminatorjevo melodijo in efekte, kot je motnja v signalu mobilnika.

Vesoljska gibanica

Isto velja za igranje, kajti počasi in gvišno začne Resgon suvati. Manko vsakršnega tutoriala in navodil izven kontrol te pripravi k preučevanju sistema, ki mu ne manjka večplastne arkadne globine.
Prva plast je gibanje, ki spomni na ples, ko se z gibčno ladjico astairjevsko ogibaš hitrim tečnobam, v delcu sekunde spreminjaš smer in si streljaje utiraš pot skozi gnečo. Drobci Geometry Wars so v tem početju, ko neonsko bleščavi Sentineli pikirajo na tvojo pozicijo, kjer jih čaka vroča plazemska smrt. Če si seveda spreten, drugače te raznese v navdušujoči plohi koscev. Ker je ranljivo le jedro plovilca in je gneča včasih nepopisna, se Resogun spogleduje s šutersko ekstremno podzvrstjo bullet hell, ki jo Azijci neznansko čislajo. Ni pa Resogun tako hardcore kot namenski naslovi tipa DoDonPachi.
Pri ogibanju ti je v veliko pomoč stardustovski turbo pospešek, ki se čez čas izteče in se samodejno napolni, a ga lahko uporabiš toliko, kolikor hočeš. Recimo kanec, da se brez skrbi premestiš za par metrov, ali vsega, da narediš verižen masaker. Vmes si namreč neobčutljiv na plovila in ker boost na kraju odda še eksplozijo, je krasno orodje tako za pobege kot masovne poboje. Enako kot v Super Stardustu je nujen za naskok na vrh internetnih točkovnih lestvic, ki se vodijo za vsak nivo posebej in za kampanjo kot celoto.
Druga Resogunova plast je spretna raba orožij, kamor sodijo hitrostrelni laser, ki ga zlagoma nadgrajuješ, plazemsko cvretje vsega na ekranu in bombe, ki očistijo obroč. Te kmalu porabiš, tako kot ni na pretek življenj. Vendar imaš priložnost, da eno in drugo dobiš z reševanjem ljudi, kar je tretja plast. Zeleni človečki so ujeti v kletkah, ki jih odklepaš z uničevanjem značilno svetlečih se sovražnikov. Osvobojence pobereš in dostaviš v teleport, za kar dobiš nagrado. A pri tem reševanju mimogrede umrejo oziroma jih prej odnesejo Sentineli, tako da si ob bonus. Finta je v tem, da se lahko kletka odklene na drugem koncu obroča, nakar boostaš kot nor, streljaš in se ogibaš, da bi dobil človečka, preden ga vesoljci analno zlorabijo. Če ga imaš pod trebuhom, pa ga lahko v teleport komično vržeš z razdalje ali kar med pospeševanjem.

Resogun Plus

Igra ni posebej originalna in ponekod bi jo lahko izboljšali. Kako okolje več ne bi škodilo in sodelovalni modus za dva na enem PS4 ali po internetu ni osmišljen, saj manjkajo skupne poteze ter povečanje količine capinov.
A po drugi strani naletiš na premišljene težavnostne stopnje, ki krivuljo od vsakdanjosti dvignejo do konkretne zafrknjenosti … pet odličnih šefov, med drugim morfajoči se leteči krožnik in vokslastega kačona … tri tvoje ladje, ki se razlikujejo po gibkosti in načinu streljanja … ter zvrhan koš raznolikih vrst sovražnikov, ki presenečajo s prefriganimi vzorci obnašanja. Najbolj prijetno pa presenetita globina in dodelanost, ki postaneta očitni čez čas, ko se privadiš sistemu in začneš čislati številne detajle odličnega dizajna. Manko tutoriala dejansko pripomore k temu. Zato je Resogun vreden 15 evrov kot digitalni nakup v Playstation Storu. Še lepše pa je, da ga dobiš brezplačno, če kupiš dostop do servisa PS Plus. Lepo Sonyjevo darilo.

87 "Vesoljec je poknil!" se dere Snetijev pamž. "Da, mali. Za to je bil ustvarjen."
PS4 — Housemarque / Sony

EMMA THOMPSON

TOM HANKS

PAUL GIAMATTI

JASON SCHWARTZMAN

IN COLIN FARRELL



DISNEY

REŠEVANJE G. BANKSA

KJER SE JE NJENA KNJIGA KONČALA, SE NJUNA ZGODBA ZAČNE.

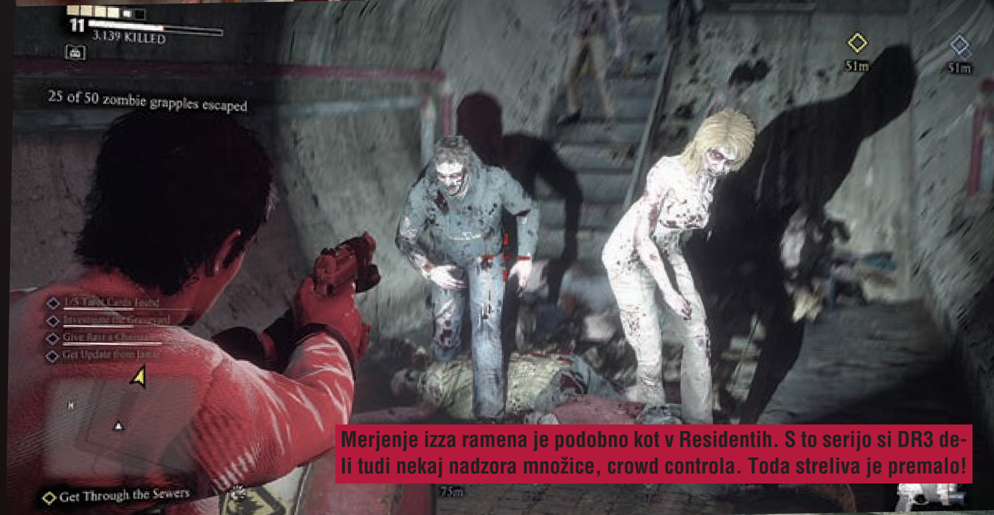
DISNEY PREDSTAVLJA EMMA THOMPSON TOM HANKS "REŠEVANJE GOSPODA BANKSA" PRODUKCIJA RUBY FILMS/ESSENTIAL MEDIA AND ENTERTAINMENT V SODELOVANJU Z BBC FILMS IN HOPSCOTCH FEATURES
FILM JOHNA LEE HANCOCKA PAUL GIAMATTI JASON SCHWARTZMANN BRADLEY WHITFORD IN COLIN FARREL IZBIRA IGRALCEV MATT SULLIVAN GLASBA THOMAS NEWMAN KOSTUMI DANIEL ORLANDI MONTAŽA MARK LIVOLSI, A.C.E.
SCENOGRAFIJA MICHAEL CORENBLITH FOTOGRAFIJA JOHN SCHWARTZMANN, A.S.C. IZVRŠNI PRODUCENTI PAUL TRIJBITS CHRISTINE LANGAN ANDREW MASON TROY LUM PRODUCENTI ALISON OWEN, p.g.a. IAN COLLIE PHILLIP STEUER
DISNEY SCENARIJ KELLY MARCEL IN SUE SMITH

V KINU OD 16. JANUARJA

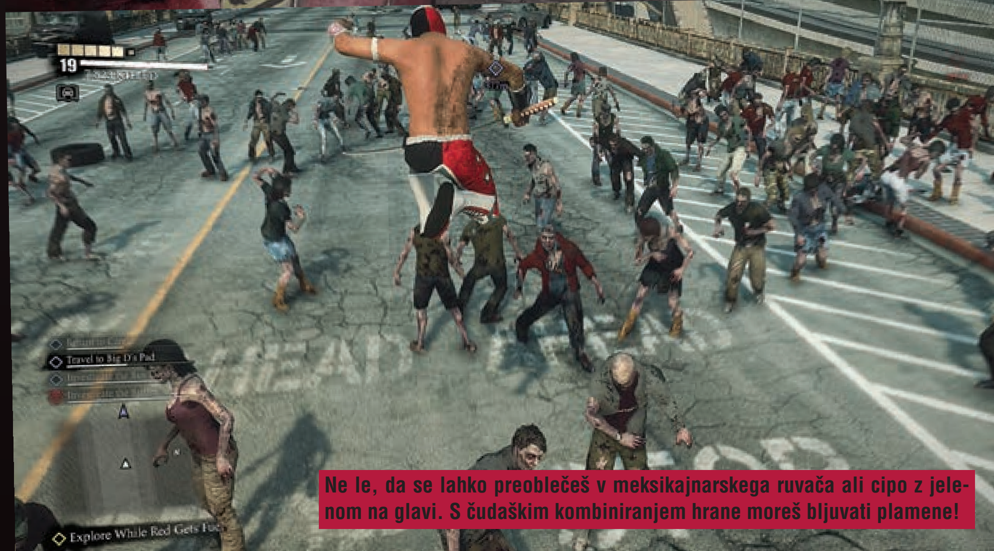
REŽIJA JOHN LEE HANCOCK CENEX



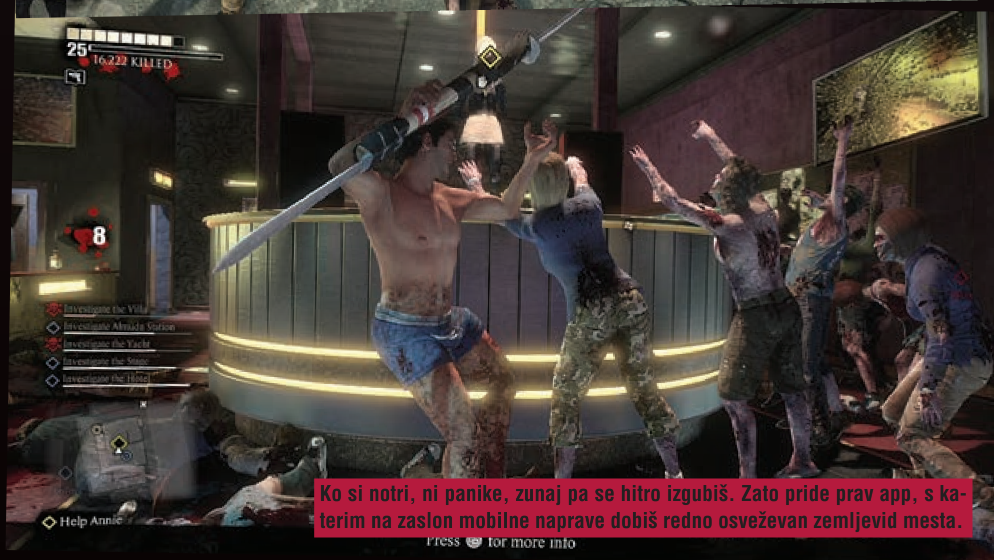
Peš je težka, če se ne držiš zadnjih ulic, razsutih vozil in streh hiš. Bolje je sesti v nekaj takega. Le ne misli, da boš vrste kadavrov resno načel.



Merjenje izza ramena je podobno kot v Residentih. S to serijo si DR3 deli tudi nekaj nadzora množice, crowd controla. Toda streliva je premalo!



Ne le, da se lahko preoblečeš v meksikajnarskega ruvača ali cipo z jelenom na glavi. S čudaškim kombiniranjem hrane moreš bljuvati plamene!



Ko si notri, ni panike, zunaj pa se hitro izgubiš. Zato pride prav app, s katerim na zaslon mobilne naprave dobiš redno osveževan zemljevid mesta.

Dead

Politična opcija, ki vstajnike označuje z zombiji, v igrah verjetno ni podkovana. Če bi poznala serijo Dead Rising, bi se lahko namreč domislila, da bi s protestniki na ulicah obračunala tako kakor njeni junaki. Frank West v enici in Chuck Greene v dvojki sta gnilobneže uničevala z vsem, kar jima je prišlo pod roke, od dvocevk in mačet do plišastih medvedkov. Ceneje bi bilo od robokopov. Stabilizacija, pa to.
Kaj bi se šele znalo primeriti, če bi politiki slišali za načrte glede tretjega dela! Tu ruralno naselje Wilamette in kazinojsko mestece Fortune City iz predhodnikov zamenja milijonska metropola Los Perdidos. Leta 2021, deset let po dvojki, v njej izbruhne zombijski virus in mehanik Nick Ramos mora skrivnosti priti do dna. Pri tem pa pod rušo vrniti horde oživljenih trupelc, ki se jih ne da prepričati, da bi postala vegetarijanci. Ali da bi volila določene predstavnike ljudstva. Enkrat zombi, vedno zombi.

Na avtocesti gužva

Nicka pod nadzor dobimo sredi dogajanja. Iščoč dobrote za preživetje skupine naključno združenih duš se v pogledu od zadaj prebijamo skozi temačne stavbe in si mislimo, da Dead Rising 3, sedmi del serije in ekskluziva za xbox one, ni dosti drugačen od predhodnic. Celo grafika se zdi zaradi grobih tekstur nenapredna. Potem pa skozi padlo letalo dospemo k avtocesti, polni grčečih, smrdljivih zombakljev, in hitro spremenimo mnenje.
Izraz 'množica' zadobi nov pomen, kajti v tem špilu se nasprotniki gnetejo. Na peskovniško odprtih ulicah Los Perdidosa (izraz pomeni 'Izgubljeni') jih je v vidnem polju ne le na ducate, marveč stotine. Vsem njim in objektom vlada dinamični fizikalni pogon, ki omogoča razpadanje še drugih materialov razen mesa, odletavanje udov in eksplozije, kjer snovi letijo daleč naokoli.
Ob tem ne gre za brezizrazno maso bazdljivcev, temveč samosvoje mrliče. Tako po oblačilih in stopnji segnitosti kot po obnašanju. Nekaterih ne zanimaš pretirano, drugi kruljavo napredujejo proti tebi, tretji se poganjajo z rokama pred sabo, da bi te zgrabili, četrti se sestradano plazijo po tleh kakor oni nesrečni razparanež v prvem delu TV-serije Walking Dead. Čeljusti jim šklepetajo in udi trzajo v nagonu po žretju.

Jaz, prigrizek

Vtis in vzdušje sta zaradi gole številčnosti boljša kot v DR1 in 2. Z avtom carmageddonsko zbijati in z valjarjem voziti čez kupe mesenkotov je počutje, ki ga v tej meri še nismo izkusili. Kaj šele, ko se brez vozila znajdeš sredi njih. Par sekund ni nič hudega, brigajo se zase. Nato eden ali dva začutita, da je blizu večerja, zagrčita in zakrulita. Glave se obrnejo in gnila telesa se začno majati k tebi. Čez pol minute imaš za vratom trop tulečih, grabečih dahavcev, ki ne bodo odnehali.
Tedaj zadihan tečeš, plezaš na avtomobile, okrog katerih se nabere plima kadavrov, rušiš jih po tleh in se jih otepaš v kratkih QTE-sekvencah. Zatekaš se v hiše, kjer iščeš orožja in zdravila, nakar v sekretu zakruli in spet se poženeš dalje, kraljestvo bi dal za predah, da se zlekneš ter si odpočiješ. Toda le šest zor bo prišlo, preden bo mesto pogoltnila eksplozija. Ni miru. Ni počitka. Ni rešitve?

67 *Snetiju se zdi, da zombijev še ni ubijal z ledvičnimi kamni in limono. Ni pa ziher.*
xbox one — Capcom

Rising 3



Sprva so šefi solidni, na primer vodja motoristične tolpe in kitovka na vespi. Nakar moraš razsuvati hidravlične roke in ostrostreljati žerjav.

Izpit za masaker

Pravi strah je redek, pride le v kanalizaciji in nekaj drugih črnikavih kvartirjih, kjer temo razsvetljuje samo baterijska svetilka. Mnogo pogostejši pa je neprijetni občutek v želodcu, ko veš, da hodiš po meji med življenjem in smrtjo, junaštvom in spodvitim repom.
Ta je zarisana spretno, saj je igranje dvoplastno. Ko imaš v ruzaku zadosti orožij in arcnij, prevozno sredstvo pa je nepoškodovano, si mofo. Zombije serijsko mesariš, sekaš jih na pol, dekapitiraš, luknjaš, sežigaš, gaziš. Več kot jih pokončaš in več nalog kot opraviš, več izkušenj nabereš in bolj napreduješ po razvejanem drevesu veščin.
Toda žura je kmalu konec, saj se oprema nepovratno prazni in poškoduje. Orožjem zmanjka streliva, macola se polomi, bljuvalnik kisline se izprazni, avtomobil pod udarci zagori. Trupelc namreč ne zmanjka – iz kanalizacije in drugih lukenj lazijo neprestano, tako da jih je očiščeno dvorišče čez nekaj minut polno. Tako se spreminjaš iz Čaka Norisa v Čak-sam-malo, iz Švarcija v nebogljenega suhca, ki skuša sopihaje doseči varno hišo, vozilo na cesti ali garažo. Tam si instantno ustvari močnejšo kripo, na primer kombi z rezili ob strani in havbico na strehi.

Moja mala orožarna

Kljub temu so pomembnejše od garaž varne hiše. Položaj lahko sicer shraniš tudi drugod in za razliko od krute enice igra pozna nadaljevalne točke. Toda pri omarah se je moč preobleči v vse mogoče gvante – nič ti ne prepoveduje, da ne bi bil odet v čipkasto spodnje perilo z Blankino masko na betici – in si obnoviti arzenal. To zajema vse navadne predmete, ki si jih kdaj pobral, in kombinirana orožja, 'combo weapons', po katerih je serija Dead Rising znana.
Trojka omogoča tvorbo zares odbitih kombinacij, naj gre za laserski meč, kovinsko mačko, ki jo raznese, ali rokavice z mitralješkimi cevmi namesto prstov. Jazz Hands! Velika razlika glede na pretekli epizodi za PC, PS3 in X360 je, da lahko taka orožja skombiniraš kjerkoli, če sta v inventarju potrebna kosa.

Čeprav znaš tudi goloroke rokoborske poteze, boš krepelca hudo potreboval, naj gre za kombinirana ali za navadna, ki jih mrgoli. Navsezadnje lahko kot ubojito sredstvo uporabiš vse, kar najdeš, od televizorja prek vibratorja do kresničk, ki uničijo več tečnob hkrati. Kadavrov je pač več kot prej, ko pade noč, jim moč in krvoločnost opazno narasteta, in kasneje se jim pridružijo silnejše variante. Najprej srečaš propadle gasilce, ki mahajo s sekirami, nato te po tleh rušijo quarterbacki s srednje šole, nakar pridejo zaporniki in 'kraljevski zombiji' s čebelnjaki na glavah, ki so bližnje kolege sposobni spraviti v bes. Temu je treba prišteti žive nasprotnike, kot so specialci in motoristi, ter dosti vmesnih in glavnih šefov.

Poštar za meso

Vendar se Dead Rising 3 kljub novostim igra nadvse znano. Predvsem zato, ker je boj enako plitek in enostaven kot prej. Pač drkaš knof za napad ali meriš z orožjem izza rame kot v Resident Evilu 4, in to je to. Sovražniki razen glav nimajo posebnih ranljivih točk, močnejša trupla so prav tako kot običajna nevarna zlasti v gneči, najbolj pa razočarajo šefi proti koncu, ki so povsem nedodelani in jih odpraviš z levo roko.
Tudi mesto me ni navdušilo. Naj bo metropola, ki jo tvorijo štiri četrti s povezujočo avtocesto, še tako odprta in s številnimi votlimi zgradbami, je celokupni vtis medel. Že po nekaj urah se mi je območje zazdelo majhno in nerazgibano, zlasti v primerjavi z območjem kakega Grand Theft Auta V. Samosvojih, razdelanih lokacij, kot je postaja podzemne železnice, je premalo, in zabavišče v DR2 se mi je zdelo bolj domišljijsko. Morda je bil vtis tak, ker sem hitel, da me časovna omejitev ne bi stala odkritja vseh osmih poglavij. Koncev je znova več in so tako dobri kot slabi.
Prav tako vsaj nekoliko razočarajo glavne in stranske naloge, ki te spet in spet nekam pošiljajo nekaj iskat, raziskat ali ubit. Svetla točka so neobvezni šefi, kot so debeluhinja na vozičku, ki noče deliti niti trohice jajc s slanino, 'zen' menih, ki ga kruti lajf pripravi do samomora, in bilderska neuravnovešenka. Drugače pa sem imel v petnajstih urah, kolikor sem potreboval za končanje, do vrh glave ponavljajočih se zapovedi “manjka nam še to, pejt iskat” in “jojmene, oseba X je vzela predmet Y, kaj pa sedaj?” Iz tega razloga se nisem prav nič sekiral, ko je kaka časovno omejena stranska zadolžitev šla po gobe.
Za to je bila odgovorna tudi zgodba, o kateri ne vem, kaj naj rečem. Je odbita in polna zombijskih klišejev, kot so zarota okrog virusa, zdravilo v izbrancu in norost, ki jo sproži pritisk na ljudi. Vendar ni parodična ali satirična. Svojo neumnost jemlje čisto resno, zaradi česar je privlačnost izgubila davno pred koncem. Nazadnje sem le še strmel v zaslon in si mislil svoje, ko se je dogajanje povsem iztirilo in na posiljen način vkomponiralo like ter dogodke iz enice ter dvojke. Ne morem se strinjati z ugotovitvami, da gre pač za zabavo, saj zabava in neumnost nista eno in isto. Če si mislil, da so krneki štorije v Resident Evilih, čakaj, da izkusiš tole ...

Pridi, Sport Billy!

Najbolj pa sem bil hud, ker me je igra nekajkrat fino spravila ob živce. Ima na primer katastrofično neumen inventar, ki se je zataknil nekje v letu 1874. Vsak objekt zasede en prostor v njem in če pobereš novega, boš prejšnjega v izbranem slotu odvrgel, naj gre za orožje ali hrano. To vodi do kupa odmetavanja in jemanja s tal, kar je čisto nepraktično, ko si življenjsko ogrožen ali se oskrbuješ v varni hiši.
Naslednji veliki minus so neumni spremljevalci, ki si jih poprej rešil. Sami zase že znajo skrbeti, a imajo zoprno lastnost, da ti silijo pred merek in pod koso. Prav tako je štala, ko menjavaš prevozna sredstva, saj jih moraš stalno čakati, da vstopijo, medtem pa ti zombiji napol demolirajo avto. Celo misijo ti znajo uničiti, ko začno pobijati sovražnike, čeprav jih ne bi smeli, in te ne poslušajo, ko jim z digitalnim križcem ali kinectom dopoveduješ, naj nehajo. Nakar so tu klasične, a vseeno sitne zadeve, kot sta nerodna kamera in zatikanje pri veliki količini sovražnikov ter učinkov, kar posebej nažira pri šefih v omejenih sobanah.
Vse to je velik problem v težjem modusu nightmare, kjer ni nadzornih točk in je snemalnih točk manj, sovragi pa so bolj vzdržljivi. Tu je treba biti še bolj pazljiv, pri čemer te špil aktivno onemogoča, in še bolj tlačaniti za izkušnje. V ta namen je najboljše spletno sodelovalno igranje za dva, kjer za opravljene cilje oba dobita polno količino razvojnih pik.

Vaje v znanem slogu

Če bi Dead Rising 3 prišel na xbox 360 in PS3, se morda ne bi toliko pritoževal. Na xboxu one, kjer stane 65 evrov, pa ni zadosti izpiljen, da bi ga lahko priporočil pred padcem cene. In vse premalo je napreden, kajti na več mestih je staromoden celo v kontekstu minule generacije. Res je zabavno z macolo in šmajserjem v roki stati pred zaklenjenimi motelskimi vrati iz lepenke in ugotavljati, da je to podobno nepremagljiva ovira kot zid okrog mesta. Nakar se zavedeti še, da ne moreš razbiti krhkega okna in splezati skozenj. Kje si, pravi next-gen ...



Ako si mislil, da si s strohnelci masovno obračunaval v State of Decay in Dead Islandu, le čakaj, da padeš v gnečo, kakor si jo predstavlja DR3!

The Wonderful 101

Prav žalosten sem. Wonderful 101 je še en odličen špil, ki se po svetu slabo prodaja in ga bo izkusil zelo majhen del slovenskega občinstva. Deloma zato, ker gre za japonsko sekaško akcijado … deloma zaradi risankavosti, ki je pri nas redno obravnavana kot otročja in neprimerna za resne igralce (čeprav, heh, sta mar Dota 2 in League of Legends realistično naslikana?!) … deloma pa zaradi sistema, na katerem edinole teče – wiija U. Zgleda, da je bil osaškim znalcem PlatinumGames pri tovrstnih tveganjih pripravljen stati ob strani edinole Nintendo. Kar se poklapa s tem, da bo Bayonetta 2 prav tako prispela samo na wii U.

Kakorkoli, na vsak način je W101 biserček, ki mu le nekaj nevšečnosti preprečuje uvrstitev med najboljše špile minulega leta. Čez čas bo nedvomno deležen enako kultnega statusa kot nekatere druge sladokusne poševnonooke spregledanke, na primer MadWorld in Viewtiful Joe. Obe sta iz PlatinumGames. Kakšno naključje.



S pisano druščino junakov in navadnih ljudi, ki sem jih pobral sproti, sem izrisal velik moder meč. Z njim sem počil okrog ušes robota, ki je zdaj razjarjen. Bejžmo!

Sto prvi junak si ti

Svet trpi pod jarmom še ene invazije izvenzemeljskih bitij, kobajagi više razvite robotsko-organske pameti, ki si je Zemljo pred štiridesetimi leti izbrala za novo kolišče. Platinasti se zavedajo ridikuloznosti tega do obisti prežvečenega scenarija, zato se iz njega fino zafrkavajo. Ne satirično in parodično, kot se je film Mars Attacks!, pač pa lahkotno, toliko, da se nasmehneš in občasno nasmeješ. Na izi humor preveva ves izdelek in ne čudi se, ko boš velikega hodca porazil tako, da ga boš požgečkal pod pazduho in bo omahnil v smrt. Občutek je podoben kot v Viewtifulu, na katerega spomni tudi stripovsko obrobljena zunanjost.

Napadalcem iz organizacije / rase / klike GEATHJERK (smeh), ki v prijetnih vmesnih animacijah radi vreščijo o lastni nadmoči, se ne zoperstavi le prgišče barvno kodiranih superjunakov. Nak, nič manj kot sto jih je in so tapravi kliševi, od belega zen Japonca, ki trosi nesmiselne 'modrosti', prek rdečega vodje, ki dejansko ne stori kaj dosti, do modrega pribočnika, ki hoče biti glavni, a ni. Kdor je doma v animejih, se bo dostikrat zahihital zaradi nežnih šal na račun v njih mrgolečih stereotipov.

No, važneje je, da so protagonisti obdarjeni z močmi, ki jih dolgujejo 'prerazporejanju subatomskih delcev'. Tehnologija, ki bi je bili nadvse veseli Thunderbirds, jim v žlahtni tradiciji japonskih risank omogoča tvorjenje raznih bojnih oblik, od pesti in meča do kladiva ter biča. Več osebic, kot je na kupu, večja in močnejša so orožja ter hitreje zlikovci padejo. Idealno je, če jih je sto, a do tja vodi dolga in zahtevna pot.

Torbica kill billyja

Wonderful 101 je tretjeosebna borilna arkada, načeloma podobna klasikam žanra, kot sta Bayonetta in Devil May Cry. 'Načeloma' pravim zato, ker je ta osnova požlahtnjena. Igro, ki se upira predalčkanju in vsebuje gradnike več zvrsti, bi v osnovi najlaže označil kot križanca med Ninja Gaidenom in Pikminom, saj je kleč v tem, da ne nadzorujemo le enega heroja, marveč množico drobčkanih. Naokoli se hitro premikajo v gruči in pustijo, da trenutno izbrani vodja udriha po capinih.

Kdo je to in kaj uporablja, določimo z risanjem oblik. Če na gamepadovem zaslonu ali z desno gobico zarišemo ravno črto, se bo ta spremenila v moder meč, s katerim bomo zarezovali. Krog botruje rdeči pesti, ki je uporabna za odvijačenje vijakov in oprijemanje … vijuga naredi bič, s katerim trgamo zaščitne plasti … kljuka rodi strelno orožje … ravna črta s krogom pa macolo. Oblik je še več in jih nabiramo sproti, pri čemer ima vsaka nekaj posebnih napadov, na primer žongliranje nasprotnika pri meču.



Takile šefi so marsikod prihranjeni za konec, Wonderful 101 pa ti ga navrže že v prvi resnejši operaciji, kot pravijo večdelnim misijam. Tu ga tepem, medtem ko stojim na reaktivcu!

Sive celice niso na dopustu

Nekaj časa traja, da zasnovo dojameš. Vsled slabega tutoriala se spočetka bolj kot ne mučiš, zlasti če si nestrpen ali pričakuješ, da ti bo vse prineseno na pladnju. Tak W101 definitivno ni. Nasprotno, močno se spogleduje z nesamoumevnimi špili včerajšnjika. Ne le, da moraš pol stvari ugotoviti na lastno pest, velikokrat te nihče ne drži za roko.

Pot naprej je resda linearna, tako da se izgubiti ne moreš. Treba pa je orožarske oblike uporabljati za reševanje ugank, na primer s pištolo prijemati izstreljene



Kar nekaj je strelskih sekvenc, med njimi tale, ko s poveljniško ladjo Virgin Victory (lol) zasledujem križanca med kačo, ptičem in zmajem. Pri tem skupaj podremo pol velemesta.

mine, ki ležijo po tleh, in jih vračati sovragu v gobec, oziroma na enak način vreči baterijski vložek v generator, da se odpro vrata. Nekajkrat se vsa akcija preseli na gamepadov ekran, koder rešuješ za žanr že kar konkretne puzle, in dogajanje se včasih umirja podobno kot v God of War. Če je slednji terjal nekoliko dolgovezno premikanje kipov, W101 od tebe hoče, da z rdečo roko obračaš številčnico, s čimer izdelaš kodo za odprtje duri, da s podaniki obkrožiš veliko čelado, ki te zaščiti pred topovskim udarom, ali da z mečem presekaš verige, da trami padejo na tla in pogasijo plamene. Včasih ti svetuje leteč robotek.

Prisotne so tudi ploščadne sekcije, kjer moraš premagovati globeli z dvojnim skokom, jadranjem po vročem zraku ali tvorjenjem mostov, oziroma divjati naprej, da se ti ne vdrejo krušeča se tla pod nogami. Prav tako ne manjka tretjeosebnega streljanja, ogibanja raketam in drvenja po tirih, pa celo ne spremenjene fizike, ko se s sovragi ubadaš pod vodo. Takisto je obilo skrivnosti, ki jih odkrivaš s spretnostnim stikanjem po skritih kotičkih in pošiljanjem Čudovitežev v odprta vrata. Da, Wonderful 101 je razgiban špil.

Udri po siromaku

Najbolj v boju, ki je hiter, udaren in privlačen, a hkrati globok in taktičen. Slednje izvira zlasti iz mnogih zanimivih lastnosti domišljijsko oblikovanih sovražnikov. Teh se tare, od malih letečih ufovcev prek dobro zaščitenih tankov do kovinskih inačic zemeljskih zverin, kot sta kača in kornjača.

Še zdaleč ne boš le besno udrihal po njih, se umikal in spet udrihal, temveč boš moral izkoristiti njihove šibke točke. Tanka se najlaže znebiš tako, da mu odbiješ izstreljeno granato nazaj v fris, s čimer se znebiš prednje oklepljene plošče. Grifon pa se obda s prepono, iz katere izstreljuje rakete, in če tedaj ne uporabiš nindža krempljev, boš tenko piskal.

Drži, da je idealen pristop najučinkovitejši in ga je užitek iskati. Ni pa edini. Tudi zato ne, ker isti sovražniki po lepi Platinasti navadi dobivajo nove prijeme. Sitneža že potolčeš, a kasneje srečaš njegovega brata, ki te preseneti z nepredvidenim napadom. Morda takim, zaradi katerega je dobro kupiti dodatno veščino, ki omogočijo več prijemov in s tem več svobode.

V slogi je moč

Ali pa tudi ne, saj ni nujno, da sploh nucaš kaj novega. Ker na dogajanje gledaš iz nagnjene ptičje perspektive, je predvsem važno, kje v prostoru si. Ko se pojavijo sovražniki, se dvignejo energijske prepreke, izven katerih ne moreš. Zato se W101 do neke mere igra kot arkadna strategija, ko z druščino besno manevriraš in iščeš ugodno izhodišče in varna področja.

Avtorji se tega zavedajo in te denimo zaklenejo na majhno področje, kjer te poonegavi velik škorpijon z novim, pometajočim napadom.

Boljši kot si, več denarja dobiš in laže si privoščiš hoteno. Tako špil ohranja svežino domala vseh svojih dvanajst do štirinajst ur, kolikor od oka potrebuješ za dokončanje kampanje. Temu se pridružijo ločene misije, ki jih je moč na enem wiiju U (spletne komponente ni) igrati v družbi z do petimi člani. Je pa gneča že, ko sta na ekranu dva, kaj šele več. Tako kot mnogo japonskih iger je W101 najboljši samotarsko.

Hitro do počasnega

Četudi je obračunov z manjšimi neprijatelji obilo, je spektakel največji, ko uletijo gromozanski, ihtavi, kričeči, divjaški šefi. PlatinumGames so večkrat dokazali, da so mojstri glavarskega dizajna, in vsakdo, ki je obrnil Bayonetto, ve, da jih ta svet ne omejuje več. Župani v W101 sicer niso tako planetarni, jih je pa množica in ti dajo hitro tinte piti. Naj govorimo o kot nebotičnik visokem dvonožnem robotu, ki uporablja vesoljske ladje kot kladiva, dvojcu gadov na pernatem telesu ali vrteči se hotnici. Raztur je urnebesen in dokaj podroben, s čimer dokazuje, da wii U ni prav nič šibka platforma.

Pohvalno je pristopov pri klanju načelnikov več in nisi omejen na žaganje svetlečih ranljivih točk. Tepež gladko prehaja med normalnim mlatenjem, rabo pravilnih orožij na občutljivih mestih (razpokan oklep -> kladivo, velik vijak -> roka) in sekvencami QTE. Ko pride do posebej kočljive situacije, se dogajanje rado za nekaj sekund upočasni, ti pa moraš narisati zahtevano obliko. Na primer pištolo, da lahko debelušni zeleni heroj odstreli prepucij vsemirski dvoživki.

Tresoči se čopič

Se pa ravno v QTEjih pokaže Ahilova peta igre. Perspektiva je namreč včasih tako čudaška, da ti nikakor ne uspe narisati tistega, kar bi moral. Tudi sicer je izrisovanje nezanesljivo, kajti le droben odmik od šablone je potreben, da namesto biča dobiš kremplje. Res je, da se med malanjem čas matrično upočasni, a vseeno je tečno. Ali pa se risanje oblike v kaj zatakne in ga moraš opustiti, kar prekinja dogajanje. Najbolj precizen si s peresom, a kdo ga bo v tako hitri igri stalno jemal v roke in odlagal? Pravzaprav bi bilo najbolje, če bi uvedli alternativen način, kjer bi enostavno krožil med oblikami. Vendar ga ni, zato je treba biti potrpežljiv in ne doživljati izbruhov besa, ko te špil z lastno nerodnostjo stane odličnega rezultata. Tudi platformski deli so občasno nadvse zateženi. Kamera se postavi na največjo oddaljenost, ti pa se moraš hitro odrivati, da premaguješ luknje, in krmariti med razpadajočo okolico. Argh.

Morda se ti zdi, da to ne more biti razlog za nižanje ocene, ki bi se drugače gibala okrog 90. Trdim, da je. Poanta W101 namreč ni v tem, da ga preigraš in odložiš, temveč v zbiranju odličij, točk in denarja – skratka, v mojstrovanju. Ravno zato je tolikanj bolj zoprno, ko te igra aktivno zafrkava z ohlapnim dojemanjem narisanega in čudaškimi pogledi na dogajanje. S tem spomni na grozne padce gladkosti v Dark Souls, še eni tokijski mrkoglednici, ki ne odpušča napak, a se ne potrudi do kraja, da bi bila sama brez njih.

Zmerom višji vrtljaji

Je pa res, da sčasoma veš, kje so problematični deli, in se jih vsaj za silo naučiš. Tako greš znova in znova delat že narejene misije, da se okrepiš, in nato ves špil začenjaš znova na odklenljivih višjih zahtevnostih, ki terjajo boljšo pripravo ter spretnejše bojevanje. Lahko izbereš tudi easy, a tam je knofodrk preveč običajen. Igra se najbolj izkaže tedaj, ko terja veščino.

Ponovno igranje te močne, kreativne in absolutno podcenjene sekljačine tako kljub težavam ni muka, temveč pretežno užitek. Tovrstno udejstvovanje postane celo glavni smisel, ko vedno znova iščeš načine, kako čimhitreje in čimbolje opraviti s spakami ter si pridobiti najbolj žlahtna odličja. Ko po posebej adrenalinskem spopadu globoko dihaš in si brišeš potno čelo, lahko dahneš le eno: “Čudovito!”

86 *Če več glav več ve, je sto prvi junak Sneti večja brihta kot kadarkoli.*

wii U — PlatinumGames / Nintendo



Obračun na baseballskem stadionu seka. Najprej vračaš bombe kanonu, potem stepeš mečevalskega glavarja, nakar izstrelke odbijaš še s palico. Domišljijsko.

Ryse
Son of Rome

72 *Sneti ni usekan, ker mu je Ryse všeč, usekani so drugi. Pa zasekani, presekani ter odsekani.*
xbox one — Crytek / Microsoft

Sem Marij, branilec Rima in civilizacije. Imperij je pod udarom, sovražniki se drenjajo pred okovanimi durmi. Predan sem mu z dušo in življenjem, sem orodje in orožje v njegovih rokah. V sleherno bitko se vržem, kakor bi bila poslednja. Visoki ščit odbija sekire in strelice, meč se zajeda v prhko meso bradatih divjakov in rogatih spak z daljnega severa, ki še niso upognili kolena. Sovražnike Rima vidim padati in razpadati. Gledam jih poklane, brezude, zmečkane pod kamenjem iz katapultov, s kopji v črevih, sežgane od olja in zažigalnih puščic. V imenu cesarstva je dovoljeno vse.
Toda le, dokler je ime pravo. Boleče je bilo spoznati, da so si resnični Rim prilastili pokvarjenci. Bil sem kosa lažne smrti, saj so moj občutek dolžnosti in pripadnosti zlorabili politični prašiči. Parfumirani, zadebeljeni vepri, skvarjeni od obilja in uživaštva. Ne, zdaj ni več čas za besede in omiko. Čas je za akcijo, za meč v roki in ogoljene zobe. Ko se išče Pravica, se Zakon umakne ali pogine. Tako kot bodo poginili tisti, ki so me prinesli okrog.
Nisem več Marij, temveč Maščevalec. Rimski klavec mi recite. Nato tecite.

Brez rimskega prava

Ryse: Son of Rome je tretjeosebna pobijalska igra za xbox one, ki se je je na internetu oprijel slab sloves. Najprej so jo gledalci spljuvali po Microsoftovem razkritju nove konzole na lanskem sejmu E3, ko so na podlagi videov ugotovili, da bo klanje "le serija sekvenc QTE." Se pravi takih, kjer ti igra pokaže, kateri gumb moraš pritisniti. Po izidu pa ni minila minuta, ne da bi nekdo na kak forum prilepil ugotovitev "končal sem v šestih urah, zaudarja do neba", ali glasnega strinjanja s tem. Rysu so palec podržali navzdol, še preden je dobro stopil v areno.
S prevladujočim vsemrežnim mnenjem se ne strinjam. Mislim, da gre bolj kot za posledico vsebine za učinek snežne krogle. V njej sta se spojili čredna mentaliteta in najstniško-fanboyevska potreba po tem, da nekaj povzdiguješ v nebo in drugo tlačiš v greznico, srednje poti pa ni. Toda ravno tja sodi Ryse. Vmes med žanrske bednosti, kot sta Deadpool in LOTR: War in the North, ter odličnice v slogu Bayonette in God of War.

Osamljeni panteon

Primerjava s slednjim je upravičena, a čeprav gre v osnovi za zgodbo o maščevanju, Ryse *NI* xboxov God of War. Konkretne razlike so že v zgodbi, kjer se naš lik, starorimski stotnik Marij Tit ('centurion Marius Titus'), spominja dogodkov, ki so pripeljali do ogroženosti Rima zaradi političnih spletk. V njih jih je skupila njegova družina in doživel je strašna izdajstva, tako da mora rezilo sablje uperiti v Rimljane, ne le v britanska plemena.
Perfektne historične vernosti ne gre iskati, saj nad Rim v alternativni zgodovini privršijo britanska plemena in druidski ihtavci na slonih (!). Tudi ultimativnega realizma ne, kajti Mariju ni problem se čudežno zdraviti in plavati v polnem bojnem okle-

Dokler se ne lotiš samosvojih usmrtitev, Ryse ni nobena QTE-fešta, marveč dokaj normalna sekljalna igra z gibanjem v prostoru, udarci, odboji in izmiki.



Kadar nisi zapleten v boj, lik spremljaš zamaknjeno izza ramen kakor v Gears of War. Ryse si z njimi deli krvavost, ne pa tudi mišičnjaštva in nastopaštva.



Izkrcanje na britanski plaži z ladjami je narejeno po vzoru Normandije, le da Švabe zamenjajo poraščeni divjaki, puške meči in mitraljeze katapulti.





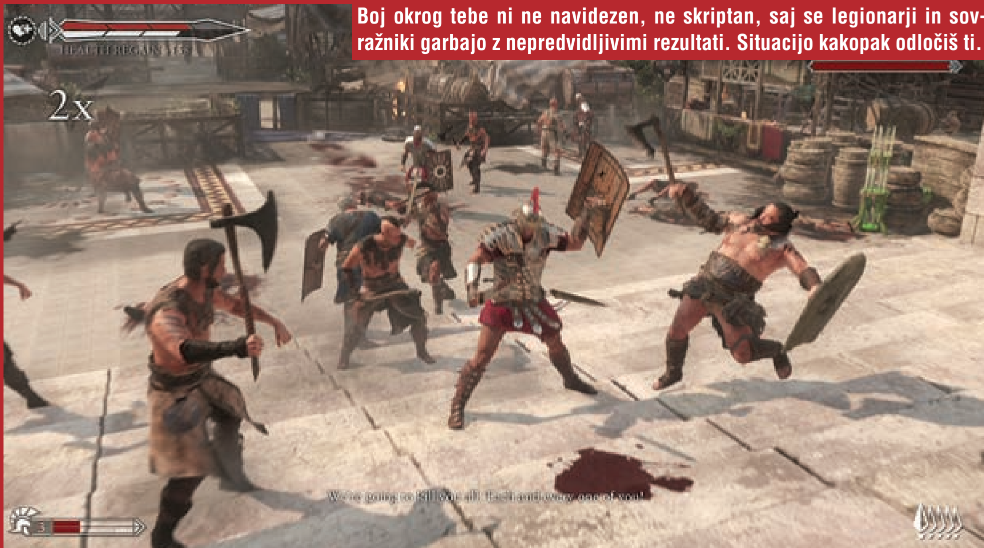
pu. Vseeno pa fantazijskosti ni toliko, kot smo je vajeni, in božanstva so vpletena samo na ključnih mestih, namesto da bi stalno rinila na oder kakor pri Kratosovih vandranjih. Prav tako ni mitoloških pošasti in junakov. Le kri in solze, pa sence in prah, kakor pravi modrec v Gladiatorju, filmu, iz katerega si Ryse dosti izposoja. Spletkarski patriciji, nizki udarci, obračun v areni pred plebejci … Scottov ep je definitivno rabil kot navdih.

Mavrica za smrt

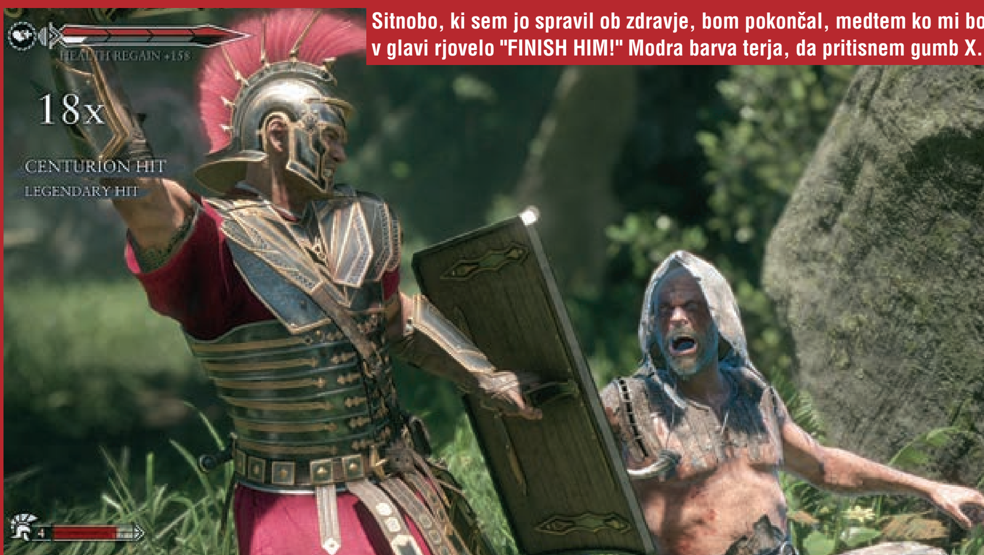
Podobno kot s štimungo in štorijo je z bojem, smislom igre. Ne morem reči, da skuša biti sekljanje realistično, kot se je trudil davni Die by the Sword. Vsekakor pa je počasnejše, manj arkadno in ne tako izmišljotinsko, kot je za japonsko usmerjeni borilni žanr značilno.

Marij sicer postreže z zaporednimi prevali brez zadihanosti in rabo besa. Tedaj se gibanje upočasni in junak postane močnejši, s čimer se laže izvije iz kočljivih situacij. Drugod pa se pretežno še kar drži resničnosti. Nimaš rezil na ketnah, ne skačeš v luft kot kobilica, saj platformskih ovir z izjemo kake lojtre ni, in ne jezdiš pošasti. Iz okolice jemlješ kopja in uporabljaš statične samostrele, pretežno pa sučeš rimski meč in velik ščit, s katerim odbijaš napade. Ta dvojec nadgradiš edino z novimi usmrtitvami in nikjer ne boš tresel tal ali metal ognjenih krogel kot žlahta. To je prijetna osvežitev, zaradi katere je občutek v Ryse bistveno drugačen kot v Ninja Gaidenih, Metal Gear Rising: Revengeance in podobnih azijskih zapretiravankah.

Samosvoje je zastavljen tudi tepež. Dokaj počasi, človeško se premikaš v 3D-prostoru in iščeš tolovaja, ki bi ga bilo pametno nagarbati. Ko se zapleteta v dvoboj, kombiniraš lahki in močni napad, sovražniku odvračaš ščit, blokiraš in se izmikaš. Osrednji prijem igra razkrije, ko rokomavhu pobereš zadosti energije in je pripravljen na pokončanje. Tedaj se ura upočasni in igra začne zaporedoma barvati nasprotnika, s čimer pokaže, kateri zamah je v danem trenutku idealen. Modra pomeni gumb X in rumena Y, kar ustreza napadoma z mečem oziroma ščitom. Dodatni sta zelena, ki te poziva, da stisneš A za obrambo, medtem ko rdeča že poprej opozarja, da prihaja neubranljiv napad, ki se mu velja izmakniti s prevalom (B). Za vsak gib imaš sekundo do dve časa.



Boj okrog tebe ni ne navidezen, ne skriptan, saj se legionarji in sovražniki garbajo z nepredvidljivimi rezultati. Situacijo kakopak odločiš ti.



Sitnobo, ki sem jo spravil ob zdravje, bom pokončal, medtem ko mi bo v glavi rjovelo "FINISH HIM!" Modra barva terja, da pritisnem gumb X.



Ne skrbi, ko boš prišel do zidu, ti ne bo treba nerodno skakati. Vse, kar je v igri od ploščadenja, je plezanje po lojtrah in oprijemanje robov.

ZDRUŽUJOČ MOČI

Multiplayer je v hack-and-slashu še vedno slabo zastopan. Nasprotno Ryse vsebuje internetno večigralstvo, usmerjeno v sodelovanje do dveh osebkov (na enem xboxu one ga ni). S sotrpinom se podata v Kolosej, ki se preoblikuje v kakega pol ducata okolij. Ta simulirajo velike bitke za zadovoljstvo naroda in plemstva, denimo napad na Kartagino, kakor se je dogajalo v resnici. Le da v pravem Koloseju tla niso razpadala na kocke, ki so jih zamenjale nove in tako sestavile drugačno okolico, na primer puščavo s peskom v zraku ali zelene livade.

Ne glede na scenarij se cilji pojavljajo sproti, na primer pobij gladiatorje, znebi se lokostrelcev, uniči katapulte in tako dalje. Uspešnejši kot si, bolj je rulja na tribunah zadovoljna in več sredstev dobiš. Z njimi kupuješ opremo za svoj lik, od orožja do ščitov. Prav tako se je treba odločiti za pripadnost enemu od četverice rimskih božanstev, s čimer določiš posebno moč.

Čeprav se začno cilji nekoliko prehitro ponavljati in zna težave delati lag, je multi v redu popestritev. Škoda, da ni tekmovalnega, kakršnega pozna God of War: Ascension, in da se ravno v večigralstvu razgali problematika mikrotransakcij. V samotarski kampanji lahko vse brez večjih hakeljcev odkleneš s sproti prisluženimi izkušnjami. Napredovanje lika v multiju pa je boleče počasno in znaš biti krepko tepen. Zato te nenehno ima, da bi segel v žep po kreditno kartico.





Gneča v večigralstvu je občasno še večja kot v kampanji. Na takih ploščadih je treba potolči nekaj streličarjev, medtem ko okrog gomazijo ostali.



Na vnaprej določenih mestih se z brati soldati združiš v formacijo. Ko sovražniki izstrelijo puščice, se na tvoj ukaz vsi skupaj zakrijejo s ščiti.



Veliki samostrel bljuva puščice hitro kot strojnica. Vmes pa lahko s tiščanjem LB ali govorjenjem v kinect zahtevam salve iz prijateljskih lokov.

Varljiva preprostost

Po eni strani te Ryse s takim načinom omeji in potez v normalnem boju ni toliko, da bi bil špil na ravni najbolj naprednih predstavnic zvrsti. Vendar pri usmrčevanju ne gre za tipične Quick-Time Evente v slogu Dragon's Laira, kjer bi ob vnosu napačnega ukaza vse splavalo po vodi. Sekvenco lahko dokončaš, ne da bi stiskal zapovedane gumbe, in nasprotnik bo vseeno crknil, če ne gre za bolj vzdržljivega težaka ali šefa. Le manj točk boš dobil in ne boš si povrnil ene od štirih bistvenih količin v igri: zdravja, moči, osredotočenosti ali izkušenj.
Vse to se odlično vklaplja v Crytekov namen, da ustvarijo bojevalno igro tako za začetnike kot poznavalce. Na najnižji zahtevnosti od začetnih treh lahko pretežno naključno drkaš gumbe, tekaš naokoli in se izmikaš, pa je zmaga tvoja. Skozi igro boš prišel v kakih šestih urah, če ne boš iskal skrivnosti, kot so rokopisi in prizori na ločenih slikah. Na najvišji od štartnih težavnosti se bo ta cifra približno podvojila, saj boš v obračunih preživel dosti več časa. Čeprav je nabor potez sam po sebi ozek, je na tej zafrknjenosti že več poudarka na pravočasnosti in natančnosti. Nivo legendary, ki se odklene po prvem končanju, pa terja mnogo spretnosti, pravočasnih reakcij in pravilnega izbiranja, kaj si boš omislil v zameno za uspešne napade. Tu se izkaže še ena odlika: nasprotniki ne čakajo nate, marveč ti znajo od zadaj ali s strani vpasti v dvoboj. Assassin, uči se.

Za krvavimi gorami

Rysu štejem v velik plus, da je primeren za vsakogar, ki ga zanima zvrst, in ni omejen na hardcore obvladače. Slednji naj vedo, da je borilni sistem omejen, a da je istočasno vznemirljiv in do neke mere še vedno tehničen. Tako mojstrom kot nepoznavalcem pa bo nedvomno dogajala razgibanost.
Gre za širok, razprostrt špil, ki se z utesnjujočih rimskih ulic preseli na kamnito britansko obalo, zelene šervudske livade, mrzli keltski sever in nazaj v Rim. Izkusiš vse mogoče, od intimnih obračunov do masovnih bojišč, kjer vlada totalna zmeda. Čeprav ločljivost ni 1080p, je gladkost solidna, učinkov zvrhan koš in množice širne. Zgradbe se krušijo pod skalami, ljudje odletavajo izpod slonjih tac, povsod vznikajo požari …. Videz je definitivno na višji ravni, kot bi zmogla X360 in PS3, in vtis barbarskega razdejanja civilizacije je kakovosten.
To še ni vse. Ponekod se je treba pred kanaljami skrivati in se ogibati pastem, drugod prispeš na večja področja, kjer nelinearno iščeš pot do cilja. Sem in tja dobiš pod komando odred legionarjev, s katerimi napreduješ proti lokostrelcem in jim zapoveduješ, kdaj naj se zakrijejo s ščiti v želvjo formacijo in kdaj naj napadejo s sulicami. Drugod braniš cilje, rešuješ zapornike in do neke mere taktično izbiraš, kaj naj ščitijo te ali one enote. Celo drobci groze in strahu so posejani vmes. Najbolj pa pobuljiš, ko dospeš v edinstveno vizijo Koloseja, kjer okolica nastane iz vesoljsko sestavljanih kock, kot bi se sparila ZF in fantasy. Izven tega zgodbo pletejo lične vmesne sekvence, dočim se zvočna plat odlikuje z mogočno inštrumentalno glasbo in doživetim govorom.
Na poštenem video-avdio sistemu je Son of Rome udarna izkušnja, ki jemlje veter iz jader tistih, ki trdijo, da je xbox one šibek sistem. CryEngine pravi, da ni. On že ve.

Kako narezati brytansko šunko

Naprej pa najbolj vleče nebrzdani masaker, ki ti ga Ryse toči v oči in ušesa. Iz gozdov in stavb se usipljejo horde barbarskih smrdljivcev, ki jih neusmiljeno odpravljaš, kot bi oživel v filmu 300. Marij na primer uleti na sredo gneče, fukne prvemu sitnežu v ledja kopje in naslednjega trešči s ščitom v goltanec, da hrskne Adamovo jabolko. Nato preusmeri napad orjaka v kožuhu, mu zaseka čez bradavičke, da bridko zastoka, ga z naslednjimi udarci potisne k zidu, odvrne napad, mu odseka roko in mu na tleh zdrobi čeljust z nogo v sandalu. Naslednji napadalec je ob nogo, da izkrvavi med klicanjem mamice, drugi se z razparano analko zavleče v skedenj, tretji poleti v prepad, ogenj ali na konico v ograji. Celo dva sovraga naenkrat lahko podležeta v pravomoškem multikillu, če si bil tako prefrigan, da si ju poprej zadosti izčrpal.

Marij ne rjove, ne mršči se teatralno in ne fleksa musklnov, temveč klavski posel opravlja mirno, hladnokrvno in učinkovito. To mi je zelo ugajalo, kajti ihtavih Kratos-wannabejev sem sit. Njegova sila ne pride do izraza pri začetkih zamahov, temveč na koncu, ko se meč, ščit in ud v cilj zapodijo s tolikšno silo, da te prav fizično boli, ko opazuješ surovi masaker. Ker je ta zaradi brizgajoče krvi in grgrajočih ksihtov videti orenk resničen, je učinek tolikanj večji. Če bi rad izkusil del trpke atmosfere, si lahko na YouTube ogledaš igrano miniserijo Ryse: The Fall.
Zbranost Marij potrebuje tako v spopadih z navadnimi sovragi, kot ko se sreča s šefi. Med njimi so konjefrisna britanska princesa, lobanjasti grdavž in v zlato odet rimski velikaš. Pri njih je treba biti še previdnejši in preciznejši kakor običajno, saj radi izvajajo napade, ki jih ni moč blokirati, in kombinacije, ki terjajo hitre vnose povelj.

Romul in rez

Glavna težava Rysa je to, da je moral biti nared za lansiranje xboxa one, zato je na več mestih čutiti nedodelanost in nedokončanost. Proti koncu že kar resno zmanjka različnih sovražnikov, vzorcev njihovih napadov in tvojih usmrtitev. Nekaj časa se zdi, da to troje ne bo težava, a ko stalno garbaš ene in iste neobriteže, četudi imajo ti po več napadov, se celokupni vtis nekoliko spridi. Tudi taktični vidik je podhranjen, kakor bi ne imeli časa, da bi ga izpopolnili. Najverjetneje ga res niso.
Nadalje zna biti včitavanje za next-gen sistem neugledno dolgo, ob igranju na višji težavnosti, kjer obdržiš izkušnje od prej, pa moraš spet dati skozi tutorial. Tudi v zgodbi so luknje, kot bi manjkali celi predvideni kosi špila, kar takisto pripisujem hitenju. Pa, seveda, v tak izdelek prav nič ne sodijo mikrotransakcije. Lik lahko namreč okrepiš s pravimi novci, kar v igri tega žanra za polno ceno 65 evrov izpade resnično čudaško.
Škoda za te pomanjkljivosti, kajti na splošno je Son of Rome prav v redu zadevščina. Ni najgloblji predstavnik zvrsti, ni pa tudi plitek, kratek in zanikrn. Vse je odvisno od izbire težavnosti. Začetniki se bodo imeli na najnižji fletno, za bolj izkušene in izziv iščoče pa sta pripravljeni najvišji dve, na katerih tudi priporočam vnovičen skozihod. Prav tako je tu sodelovalno večigralstvo (glej okvirček) in pohvaliti gre spoliranost. Nadaljevalne točke so razpostavljene s posluhom, kamera je poslušna, hroščad so pregnali – skratka, igra te ne zajebava. Ko zagledaš sovražnike, jim lahko vranice izrežeš brez preprek. Zato vstany, syn Ryma!

DELCI AVTENTIČNOSTI

Ryse je vse prej kot historični učbenik, saj si privošči veliko svobode tako s sovražniki z britanskega otoka, ki na slonjih hrbtih napadajo Rim, kot s stavbami, letnicami in miti. Pove denimo crytekovsko inačico legende o Damokleju in njegovem meču, po kateri je Damoklej maščevalec, ki s pomočjo boginje Nemezis vstane od mrtvih, da bi potolkel tiste, ki so ga izdali. Mogoče bodo to čez čas učili v šolah, preden bodo šli h kibertelovadbi na Crysis 9.
Kljub temu je nekaj gradnikov vernih. Srečamo pokvarjenega cesarja Nerona, tuhtamo o razliki med samodrštvom in demokracijo, naletimo na križane ujetnike, na emblemih legij vidimo kratico SPQR (Senatus Populusque Romanus – rimski senat in ljudstvo) in v eni od misij iščemo 'wicker mana', iz protja spleten kip, ki so ga keltski druidi bojda uporabljali za žrtvovanje ljudi.
Stična točka Rysa z zgodovino je tudi vojaška oprema. Rimske legije so odete v načeloma pravilne oklepe iz cesarske dobe, lučajo kopja (pilum), ščitijo se z visokimi pravokotnimi ščiti (scutum) in uporabljajo statične samostrele, scorpie. Marij suče enoročni meč, ki na par mestih spomni na krajši gladij (gladius), a je zvečine bolj podoben spathi, meču težke pehote in konjenice. Spathe so začeli uporabljati okrog začetka našega štetja. Letnice ustrezajo, saj ima Marij Tit neporavnane račune z Neronom, ki je vladal med letoma 54 in 68 po Kristusu. To je bil tisti trčenec, ki je menda sviral liro in pel, ko so Rim leta 64 goltali plameni velikega požara.





V večigralsko areno se lahko podaš tudi sam. V vsakem primeru nabiraš cekin, ki ga porabiš za boljšo opremo. Ta prispeva tudi vse hudejši videz.



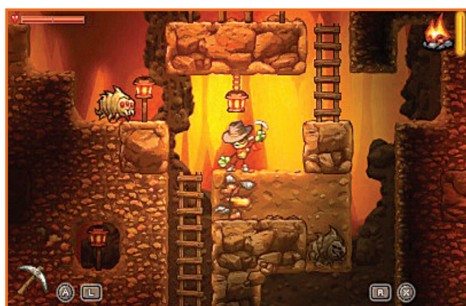
Obramba utrdbe spomni na film Gospodar Prstanov – Crytek so se navezovali na popularno kulturo. Najprej pridejo lojtre, nato ploščadi.



Šefov in vmesnih glavarčkov ni malo in čeprav bi lahko bili obračuni z njimi nekoliko bolj kompleksni, jim ne gre očitati manka vznemirljivosti.

STEAMWORLD DIG

Po branjenju mesteca s stolpiči v SteamWorld Tower Defense na DSu so neodvisniki Image & Form dognali, da bi bilo pustinjo fino obdelati še globinsko. V Digu si zato jekleni *kavbot* Rusty nadene klobuk, pograbi kramp in si ploščadarsko izkoplje lasten grob. Še prej pa se potrudi ugotoviti, čemu zaselek nadlegujejo zombiji in kam je izginil njegov oče. Stranskih kvestov in kompliciranja ni. Rusty ve, da ga odgovori čakajo pod površjem, zato je glavni cilj prebijanje vse globlje. Kot je v podobnih od strani zrtih ploščadnih igrah navada, pridobiva sposobnosti, orožja in orodja. Cepinu doda sveder, ki vrta skozi skale, poveča si malho in okrepi leščerbo, kar mu omogoči daljše odprave. Običajnemu skoku in plezanju z odbijanjem od sten se pridruži podvojeni hop. Predvsem pa vohlja za rudo, s katero v vasi nadgrajuje arzenal.



V osnovi se SteamWorld igra podobno Metroidu. Nadgrajuješ orodje in raziskuješ velik podzemni svet. Hakeljc je v dejstvu, da večino rovov skoplješ sam.

Tako koplje po mili volji, a sploh spočetka pazi, da ne obtiči. Naleti na ogromno različnih vrst prsti, kamnov in dragocenosti, skrivnosti in raznovrstne pasti, pa tudi kako spako kresne po buči. Te segajo od počasnih gosenic do špice bljuvajočih pasavcev, zombijev s palicami dinamita ter opitežev s flašami šnopsa. Ker je Rusty šibkega zdravja in v neposrednem spopadu neroden, se jih najlaže odkriža s spodkopavanjem. Ali dinamitom, ki ga za drobiž nabavi v štacuni.
Na svoji avanturi je Rusty v globini kakor oni čudak v Spelunkyju odkril različna področja, pri čemer si je pomagal s prežarčevalniki. Bolj ko je kopal, bolj se je zabaval, zlasti ko se je bližal zaključku osemurnega rитja po podzemlju. Takrat so bili zlobneži najbolj raznoliki in pasti domiselne. Ko bi le ne bil glavar globočin en sam in tudi od zgodbe si je obetal več. A znabiti Rusty še ni izkopal zadnje jame. Morda bo do naslednjega podviga zaobvladal karate. Kljub temu ga je knapstvo pritegnilo, pa še z ugodnim desetakom v eShopu ali osmakom na Steamu je prišel skozi. **74** ***Kavbojc***
Image & Form ● 3DS / PC



Naletiš tudi na cel kup soban, kjer rešuješ skakalno-rudarske zagonetke ali pa se sklofaš. Boj sicer ni nevemkaj, pa tudi kak šef več bi se prilegel.

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER – SOUL HACKERS

Na naših tleh malo znana Atlusova serija Shin Megami Tensei ('reinkarnacija prave boginje') je dejansko tretji veliki steber japonskih igranj domišljijskih vlog, takoj za Final Fantasyji in Dragon Questi. Pot je začela kot povest Digital Devil Story in preskočila v igre. Uspešnost gre pripisati posrečeni mešanici tehnologije, okultnih stvari in aktualnih tem. Odvrtek Soul Hackers je leta 1997 izšel le na Japonskem za saturn in se lepo postaral.



Pomembna je strateška razporeditev soborcev. Zadnja vrsta ne more uporabljati napadov in specialk, ki zahtevajo fizičen stik. Je pa tvegano tja dati le čarovnike, saj ob zasedi ti predstavljajo prvo vrsto.

Dogaja se v visokotehnološkem mestu Amami, kjer velika korporacija v stilu Matrice zažene navidezen svet in vanj z loterijo vabi prebivalce. Gre za fino vizijo temačne prihodnosti, prežete z neonskimi lučmi in poseljene z ljudmi, odvisnimi od tehnoloških pritiklin, kar ni več daleč od resnice. Mi nastopimo kot heker, ki bi rad dognal, kaj se skriva za utopično fasado. Ob vdoru v navidezno resničnost ugotovimo, da se po mestu sprehajajo demoni, in se polastimo čudnega računala, ki med drugim omogoča klicanje zlodejev. Takoj imamo za petami uslužbence firme in rivalske skupine ...



S takimi bolj ali manj neumnimi odgovori na hecna vprašanja furaš pogajanja. Pripeti se, da se ti monstrum s prve pridruži, ker poznaš njegovega sošolca, ali te napade, ker si si ga drznil ogovoriti.

Skozi dialoge z liki na statičnih ozadjih pridobivamo informacije in sprejemamo naloge v stavbah. Muzeji, garaže in nakupovalna središča so blodnjaki, ki jih po korakih raziskujemo iz prve osebe. Sovragi so nevidni, kar botruje pogostim naključnim bojem. Tedaj se preselimo na ločen zaslon, kjer nam na spodnji polovici ekrana družbo dela kompanjon in do štirje hudiči. V menijih staromodno izbiramo fizične udarce, posebne napade in magijo.

Zanimivo in napredno je, da na moč sodelavskih zlodejev vplivajo lunini cikli. Njihova lojalnost, narava in osebnost pa povedo, ali bodo pozabili izvesti ukaz, furali pacifizem, postali ukazovalni in še kaj. Če jim daješ prave napotke, bodo zvesti in veseli, dočim napačna povelja in posiljevanje z neželenimi rečmi vodijo v upor. Zlodejev je okoli tristo iz vsemogočih religij in bajk, borilni sistem pa terja obilico taktike in posebno previdnost pri izbiri pomagačev ter faze lune. Še ena posebnost so zabavna pogajanja z nasprotniki pred tepežem. Lahko jih nasmejimo, razhudimo ali celo navdušimo, da se nam pridružijo. To je v Sloveniji glavni način pridobivanja kanonfutra za v boje, saj je s sprehajalskim Streetpassom pri nas švoh. Nekaj se jih da kupiti s kovanci, ki jih navrže pedometer v konzoli. Da ostanemo konkurenčni, je namreč hudiče treba spajati v vedno močnejše oblike, saj v druščini ne prejemajo izkušenj in tako ne rastejo z nami.



Protagonist domuje na osrednji trgu Akanedai, ki je verna kopija okolice železniške postaje Kaihin Makuhari iz Chibe, kjer se letno odvija tretji največji igričarski sejem Tokyo Game Show.

Čeprav Soul Hackers šteje častitljivih šestnajst let, deluje sveže. Noir-ZF zgodba privlači, svet je izvrstno udejanjen in igranje je taktično na nivoju. Vedi le, da ne gre za lahko igro, čeprav je to začetnikom najbolj prijazen naslov iz serije MegaTen. Rado se zgodi, da gre po zlu ura napredka, ker te ravno pred naslednjim, seveda redkim checkpointom premikastijo kot malo muco. Je pa res, da si lahko kasneje izkušnjo, med njimi s programčkom, ki omogoči shranjevanje, vsepovsod olajšaš, ali uporabiš vdelane goljufije, ki take prijeme omogočijo že takoj spočetka.
Skratka, zelo soliden starošolski frp z dušo, ki uspešno kljubuje času, bolje kot recimo Etrian Odyssey. Je nemara tudi on demon? **85** ***Raveer***
Atlus ● 3DS

Filmski NAPOVEDNIK 2014

Hollywood znova pripravlja obširen zbir akcije, humorja, vesoljskih prostranstev in drame. Toda največje poslastice hrani za prihodnjič, ugotavlja Quattro.

Še bolj kot ponavadi je čutiti, da si filmski studiji ne upajo eksperimentirati. Morda je razlog tudi v tem, da svet čuti recesijo in varčuje za pomembnejše reči, recimo hrano in stanarino. Zato se stavi na preizkušene konje, naslove, za katere velja prepričanje, da bodo vložek povrnili. Niti znana imena, niti veliki proračuni, še manj pa 3D niso zagotovilo, da bodo gledalci drli v kino.

Lone Ranger, R.I.P.D, Fifth Estate – to so le nekateri spektakularni flopi od lani. Naj gre za splošno bebavost filma ali za preprosto dejstvo, da se je izdelek razlikoval od pričakovanj gledalcev. Še enkrat več smo se lahko prepričali, da zanesljive formule za uspeh ni. Obstajajo sicer šablone, ki na podlagi analiz narekujejo, kako se mora scenarij odvijati za kar največji učinek. Poglejte zapovrstjo par Abramsovih filmov, pa boste vzorec hitro prepoznali. A vendarle delo potrebuje presežno vrednost, nekaj, kar to formulo osmisli. Spet, poglejte Abramsove filme. Ravno zato nas ne skrbi pretirano, kako bo gospod sestavil novo Vojno zvezd. Te ne bomo uzrli do 18. decembra prihodnje leto, že zdaj pa vemo, da bo nastajala po Lucasovih zamislih, prodanih skupaj s franšizo in se bo pričela z zgodbo približno trideset let po Jedijevi vrnitvi – z izvirno igralsko zasedbo.

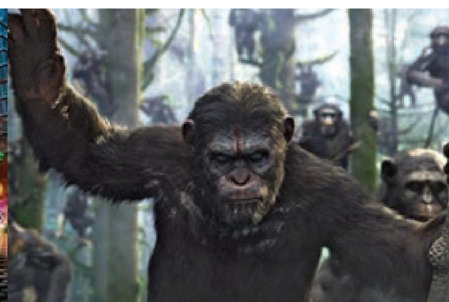
Bolj kritični gledalci, ki jim hitra hrana iz velikih filmskih hiš ni povšeči, se zatekajo k neodvisnim izdelkom oziroma najdejo potešitev na festivalih, kot sta Liffe in Grossman. Slednji pušča vse večji pečat, saj ga je ameriška revija Moviemaker lani uvrstila med pet najbolj kul festivalov ZF-filmov in grozljivk na svetu. Hja, vsak film je boljši s kozarcem odličnega vina iz ljutomerko-ormoških goric.

No, levji delež cekina še vedno prepustimo težkokategornikom. Se pa tudi v naših kinih pozna varčevanje. Najbolj gledana filma lanskega leta sta bila nadaljevanji Smrkcev ter Gremo mi po svoje, pa še onadva sta komaj prilezla čez sto tisoč prodanih kart. Drugi Hobit, ki je do novega leta nabral 67.000 obiskov, ni dosegel enice, ki jih je v istem času zbrala pet tisoč več in skupno blizu 90. Kljub 3D in 48 sličicam na sekundo v Cineplexxovih dvoranah. Zato pa dotična veriga ponuja novost na našem območju, prenose v živo iz Metropolitanske opere in Bolšoj teatra. Baje je odziv nad pričakovanji, saj se je nemalo kupcev odločilo za abonma. S tem smo se pridružili številnim državam po svetu, ki s prenosi premier oper in baletov letno privabijo okrog tri milijone gledalcev.

Četudi je napovednik namenjen letošnjim izdelkom, omenimo, kaj nas čaka zatem. Poleg Vojne zvezd bomo dobili novega Bonda, Avengerje in naslednjo Pixarjevo risanko Good Dinosaur (Finding Dory, Nemovo nadaljevanje, so premaknili v 2016). V 2015 so zaradi smrti Paula Walkerja odleteli prav tako Hitri in drzni, dočim boste lahko na valentinovo prihodnjega leta svojo najdražjo peljali gledat 50 odtenkov sive. Ker nič ne izkaže ljubezni bolj kot film o moški dominaciji s ščepcem sadizma! Igričarji pa bomo prihodnje leto trepetali, kaj bodo storili z Assassin's Creedom in Warcraftom (Jezni tiči bodo prileteli še leto kasneje).



The Lego Movie 6. februar
Igre, v katerih lego stričiki na samosvoj način podajajo štorijo znanih filmov, igra staro in mlado. Zato je bilo le vprašanje časa, kdaj bomo uzrli prehod v nasprotno smer. Pripovedka o navadnem legovčku Emmetu, ki se pomotoma znajde v vlogi rešitelja kockastega sveta, bo do vrha nabasana z referencami na popkulturo. Srečali bomo celo vrsto DC-jevih superjunakov, kot sta Batman in Superman, ter se krohotali obešenjaškemu humorju. Če ste igrali katerokoli legovščino, veste, kaj pričakovati.



Dawn of Planet of the Apes 14. avgust
Uspeh Vzpona planeta opic je zagotovil nadaljevanje. To se bo odvijalo osem let kasneje, ko majmuni pod Cezarjevim vodstvom že postajajo dominantna vrsta na območju, kjer živijo. Tokrat jim grozi skupina ljudi, ki so kugo preživeli, in krhko premirje hitro preraste v malo umazano vojno. Zmagovalec bo bržkone poselil planet, torej se počasi bližamo svetu, ki ga poznamo iz izvirnika. Opičnjakom se bo tokrat zoperstavil Gary Oldman, Cezar pa bo znova Andy Serkis, ki ga poznamo kot Golluma.



I, Frankenstein 23. januar
Ker je moderno vpletati znane like v nove zgodbe, se bo tudi Frankensteinova pošast v podobi Aarona Eckharta znašla sredi steampunkovske akcije. Predloga je istoimenski strip, v katerem je sešiti mož odgovor znanstvenikov na demonsko invazijo. Pretepanja in eksplozij ne bo manjkalo, ton pa naj bi bil precej sličen Underworldu, saj prihaja od istega scenarista. Nismo prepričani, ali je to naslovu šteti v dobro ali slabo, vendar je napovednik dokaj prepričljiv. Seksi znanstvenica bo Miranda iz Mass Effecta.



Vampire Academy 13. februar
Preden zavijete z očmi ob še eni vampirski srednješolski romanci, naj povem, da nastaja po kvalitetni knjižni seriji. Svet 'dobrih' vampirjev Morojev, ki za obrambo pred srhljivimi Strigoji uporabljajo dampirje, potomce ljudi in vampirjev, je raznolik, dodelan ter nabit z akcijo. To na lastni koži občuti dampirka Rose, ki se že od malih nog vidi kot zavetnica vampirske princese Lisse. Stvari se zapletejo, ko na šolo prispe inštruktor borilnih veščin Dimitrij. Pričakujte Buffy, ne Somraka.



300: Rise of an Empire 6. marec
Frank Miller ima letos v ognju dve železi – poleg Mesta greha bomo dobili še nadaljevanje 300 po njegovem neobljavljenem stripu. Gre za enici vzporedno zgodbo, katere vrhunec je pomorska bitka Perzijcev z Atenci, ki je bila odločena pri Salamini. Glavna grška osebnost bo tako atenski general Temistoklej, še vedno bosta prisotna špartanska kraljica Gorgo in Kserks, ki bo imel grško zaveznico, kraljico Artemizijo. Zack Snyder je tokrat le scenarist in producent, režiserski stol bo zasedel relativno neznani Noam Murro.



How to Train Your Dragon 2 19. junij
Nadaljevanje simpatične risanke nas bo vrnilo v vikinško vasico, kjer so robati možje našli sožitje s plazilskimi sosedi. Viki bo pet let starejši in puberteta ga je spremenila v postavnega mladca. A namesto, da bi se oženil in prevzel poglavarske naloge, bo raje na hrbtu svojega zmaja Brezzobega raziskoval okoliška otočja. Pri tem bo naletel na skrivnostnega zmajskega jezdeca – svojo mamo, in se soočil z lovcem na zmaje, ki bo grozil novemu vikinškemu načinu življenja. Prihodnje leto dobimo še tretji del.







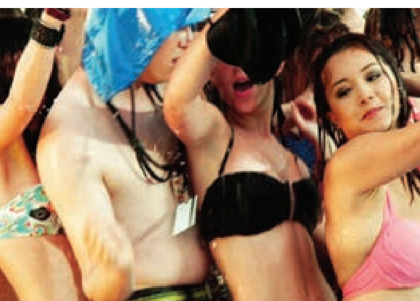


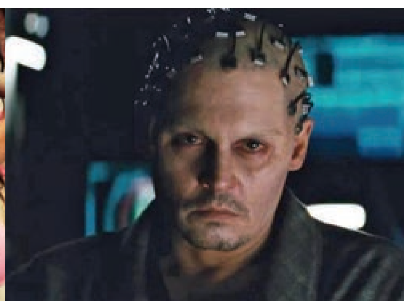
Need For Speed marec
Za nekatere filme že vnaprej vemo, da bodo butasti. Upamo si trditi, da bo Need for Speed padel globoko v to kategorijo. Štorija o pobu, ki se odloči maščevati smrt kolega, je bolj izgovor za to, da bomo lahko deležni oktanskih hlapov ob divjanju najdražjih avtov, vključno z veyronom. Ne bo manjkalo policijskih pregonov in spektakularnih nesreč. Producentov ni sram reči, da hočejo biti zvesti vzdušju iz iger. Ocenjevati bo torej treba igralske sposobnosti avtov, ne ljudi.

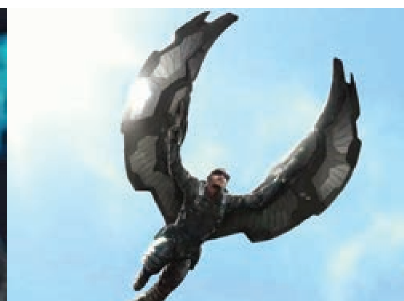
Boxtrolls 13. november
Animacijska hiša Laika, v kateri so naredili Coraline in ParaNormana, si je za tretji celovečerec izbrala zgodbo o trolih, ki živijo pod zemljo v kartonskih škatlah. Dotični so se prvikrat pojavili v otroški knjigi Here Be Monsters angleškega pisatelja Alana Snowa. Vendar ne bo šlo za neposredno predelavo, marveč bolj za samostojno zgodbo v alternativnem svetu knjige. Glavni protagonist bo sirota Eggs, ki bo moral svoje trolovske prijatelje obvarovati pred deratizatorjem. Junaku bo glas posodil Bran iz Igre prestolov.

Sin City: A Dame to Kill For avgust
Robert Rodriguez in Frank Miller bosta po skoraj desetletju končno dobavila nadaljevanje temačnega, hudo stiliziranega in odličnega Mesta greha. Film bo črpal iz istoimenskega drugega dela Millerjevega stripalbuma, od koder bodo povzete tri zgodbe. Dodana bo še izvirna četrta, kjer bo Jessica Alba skušala preboleti Brucea Willisa, ki je v enici napravil samomor. Mickey Rourke bo, med novimi obrazi pa najdemo celo Lady Gaga. Ne dvomimo, da bo šlo za vizualno in zgodbovno poslastico.

Sabotage april
Zdaj, ko Švarci ni več guverner, se je vrnil pred kamere. A leta zahtevajo davek in avstrijska gora mišic se ne zanaša več na brutalno silo. Sabotage za osnovo jemlje kriminalko Agathe Christie 'In potem ni bilo nikogar več', le da so protagonisti ekipa agencije za boj proti drogam. Ti ob napadu na skladišče mamilarskega kralja ukradejo kup denarja in ga skrijejo. Nakar jih neznanec prične pobijati enega za drugim. Bo vodja skupine odkril morilca, preden sam postane žrtev?









Welcome to Yesterday 13. marec
Poigravanje s potovanjem v času ima nepredvidljive posledice. Kot v Donnieju Darku ga spet špičijo najstniki, ki v škatli najdejo sestavne dele časovnega stroja. Izumil naj bi ga oče enega od njih, a ga ni nikoli uporabil. Le zakaj? Ves film bo posnet v obliki 'najdenih videoposnetkov', tako režiser kot igralci pa so neznani. Pravzaprav je edini pomembnež, podpisan pod film, producent Michael Bay, ki je očitno prepričal Paramount, naj izdelek spravijo v kino.

Transcendence april
Znanstveniki se že leta trudijo odkriti veliko teorijo Vsega, pri čemer uporabljajo najrazličnejše pristope. Johnny Depp v vlogi dr. Willa Casterja meni, da bi do tega lahko prišel z umetno inteligenco, ki bi združevala vse znanje človeštva. Ko pa plahega znanstvenika ekstremisti ustrelijo z radioaktivno kroglo, se pred smrtjo odloči, da bo v računalnik, ki naj bi gnal umetno pamet, naložil kar svojo zavest. Eksperiment uspe, a posledice so nepredvidljive, nemara celo pogubne za človeštvo.

Captain America: Winter Soldier 3. april
Steve Rogers se niti ni imel časa aklimatizirati na sodobnost, ko je že moral v akcijo v Avengerjih. No, po dogodkih v New Yorku je dobil dve leti počitka, zdaj pa bo moral skupaj z Natasho Romanoff razkriti novo zaroto, ki ga bo pripeljala do še enega bolečega spomina iz preteklosti, Zimskega vojaka. To ni nihče drug kot njegov najboljši prijatelj, ki ni mrtev, ampak so ga sedemdeset let spreminjali v brezmožganski ubijalski stroj. Poleg Črne vdove mu bo na pomoč priskočil še en agent O.B.O.D.a, leteči Falcon.

The Wind Rises februar
Nova Miyazakijeva risanka je na Japonskem že prislužila več kot sto milijonov evrov. Gre za nekoliko fantazijsko pripoved o strojniku Jiru Horikoshiju, očetu znamenitega japonskega lovca zero. Jira spremljamo od otroštva do konca druge svetovne vojne, ko se vrli inženir sprašuje, kako je lahko njegov izum povzročil toliko razdejanja in smrti. Večplastnost in pripoved s strani poražencev – ki so ravno tako ljudje – znata iz The Wind Rises narediti enega boljših vojnih filmov.







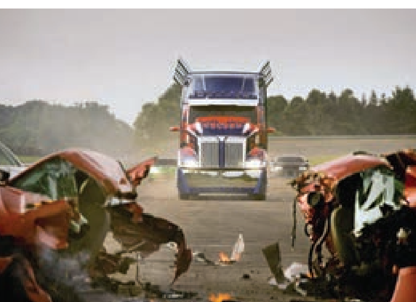


Godzila 15. maj
Studio Legendary nam bo po Ognjenem obroču dostavil Godzilo. Najnovejši odvrtek prigod o znamenitem kuščarju se bo zgledoval po originalu iz petdesetih. V ospredju zato ne bo neposreden konflikt med našo vrsto in predpotopnim plazilcem, bolj to, kakšne posledice čuti ekosistem zaradi človeških eksperimentov. Ti ne bodo porodili le Godzile, kajti opravka bomo imeli z več pošastmi. Ogenj bruhajoči velikan bo zategadelj nehote v vlogi rešitelja planeta.

Mr. Peabody and Sherman 6. marec
Če ima Pixar letos dopust, Dreamworks dela nadure. Njihova druga letošnja risanka bo prikupna štorija o najpametnejšem bitju na svetu, govorečem psu Peabodyju, ter njegovem posvojencu, fantku Shermanu. Slednji bo pomotoma pognal časovni stroj in krepko pomešal zgodovinske dogodke, nakar bosta oba morala krepko delati, da bosta znova vzpostavila uveljavljeno časovno nit. Lika sta pri nas dokaj nepoznana, onkraj luže pa sta že pred več kot pol stoletja mulčke učila zgodovino.

Hunger Games: Mockingjay 21. november
Kot je zdaj moderno, bo tudi zadnji del knjižne uspešnice Suzane Collins razdeljen v dva filma. Že Catching Fire je nakazal, da pripoved pluje v temačne vode in ob vsesplošnem uporu po območjih, ki so ga zanetile posledasnje Igre, lahko pričakujemo vojno dramo. V njenem središču bo še vedno Katniss kot novi simbol upornikov. Punca vse bolj spoznava, da je le sredstvo za dosego cilja, ne aktivni udeleženec. Komu potemtakem lahko zaupa in kako naj obvaruje družino? Predsednica Območja 13 bo Julianne Moore.

Amazing Spider-Man 2 24. april
Tudi drugi film po vnovičnem zagonu bo režiral Marc Webb. Petru Parkerju tokrat nasproti stoji Electro, od strele zadet Jamie Foxx. Poleg njega bo imel opravka z 'najbolj zabitim zlobnežem' Rhinom. Da bo mera polna, pa bomo priča še levitvi Harryja Osborna v Green Goblina. Aja, Petrova izvoljenka Gwen Stacy bi morala umreti in pojaviti bi se morala Mary Jane. Igralka je svojo vlogo celo posnela, vendar so se odločili konec napraviti na novo, ko je nekdo del scenarija objavil na spletu.







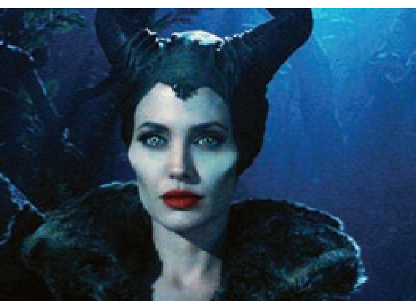


Transformers: Age of Extinction junij
Pričnimo z najboljšo novico: v novih Transformerjih ne bomo gledali Shie LaBeoufa. Dogajanje je postavljeno štiri leta po bitki v Chicagu in štorijo pričenja na novo. Sveži igralski zasedbi bo načeloval Mark Wahlberg v vlogi mehanika in nadvse zaščitniškega fotra. Tudi robotska falanga bo posodobljena, od starih znancev bodo prisotni le Optimus Prime, Bumblebee in Megatron. Prvič pa bomo uzrli dinobote, ki se spremenijo v dinozavre. In največjo eksplozijo.

The Maze Runner 13. februar
Igre lakote so zbudile apetit po več mladinskih preživetvenih igrah. Eden takih bo Tekač po labirintu, predelava istoimenske knjige. V njem bomo spoznali Thomasa, ki se skupaj s pol stotnije sebi podobnih v času po apokalipsi brez spomina znajde na Jasi. Obkroža jo labirint, poln pošasti. Je morda na drugi strani rešitev? Tudi če je, je ni odkril še nihče. Bo nemara ravno Thomas tisti? Morda, kajti dan za njim na Jaso prispe deklica, s katero se čuti povezan. Ne le to, v glavi zasliši njen glas ... Igralska zasedba bo neznana.

Expendables 3 avgust
Naš prijatelj Silvo z vsakim novim delom širi seznam nekdanjih slaboritnikov, ki so nam dvigali adrenalin v osemdesetih in devetdesetih. V tretje so bodo spopadli s plačancem Stonebanksom (nabildani Mel Gibson), ki je pred leti ustanovil skupino skupaj z Rossom. Ker ga je bolj zanimalo trgovanje z orožjem za velike denarje, ga je bil Ross prisiljen ubiti, a dela ni dokončal. Stonebanks zato hoče Expendable popolnoma uničiti. Poleg Mela bodo tu Antonio Banderas, Kelsey Grammer, Wesley Snipes in madonca, Harrison Ford.

Guardians of Galaxy 31. julij
Uspehi Avengerjev in ostalih spremljajočih filmov so Marvel prepričali, da bi kazalo poskusiti s kakimi manj običajnimi, bolj odbitimi junaki. Takšni so Zaščitniki galaksije, ki vključujejo inteligentno drevo, rakuna, zlobneževo posvojenko in oživljenega vojščaka. Združil jih bo ameriški vesoljski potepuh Peter Quill, ki bo hudobcem ukradel pomemben artefakt, ne vedoč, da je od njega odvisna vsa meglenica. Akcije ne bo manjkalo, bržda tudi ne humorja. Rakun z bazuko?









Maleficent 29. maj
Redkokdaj vidimo izdelek, pripovedovan skoz oči negativca. Tak je uspešni muzikal Wicked, ki se je ukvarjal z Ozovo zlobno veščo z zahoda, zdaj pa se lahko nadejamo filma, ki bo predstavil Trnuljčico skozi oči četrte vile. Tiste, ki ni bila povabljena na krst in je deklico preklela. Verjetno vas je kdaj zanimalo, kakšne razloge je imela za svojo zlobo. Naslovno vlogo so zaupali Angelini Jolie, v Trnuljčico pa oblekli Mary Elle Fanning, mlajšo sestro bolj znane Dakote.

Pompeii 20. februar
Jona Snowa očitno tako zebe, da se je šel pogret k vulkanu. Kit Harrington bo namreč gladiator Milo, ki bo skušal rešiti svojo prepovedano ljubezen najprej pred pokvarjenim senatorjem in nato še ognjeno smrtjo. Pričakovati kakršnokoli zgodovinsko natančnost je odveč, še posebej, ker režira Paul Anderson, ki ga bolj poznamo po vedno novih Resident Evilih. Začuda v Pompejih ne bo njegove ženice Mile Jovovich. Gladiatorjevo ljubico bo upodobila Emily Browning, tista simpatična punčka iz Sucker Puncha.

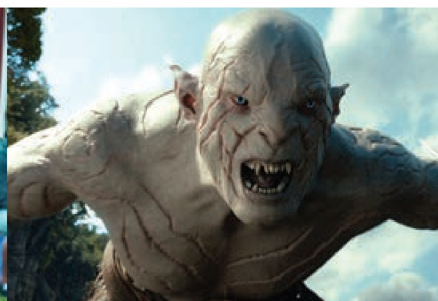
Rio 2 10. april
Modremu papagaju Bluju očitno ni usojeno udobno življenje v velemestu. Z izvoljenko, ki je vmes izvalila tri potomce, se bodo namreč odpravili v deževni pragozd, ker hoče mama zarod seznaniti z življenjem v divjini. Tam bodo odkrili, da vendarle niso zadnji predstavniki svoje vrste. Ker pa brez komplikacij ne gre, se je v taisti pragozd zatekel Blujev zakleti sovražnik Nigel, ki ne more preboleti tega, da je modri tič razbil tihotapsko mrežo. Skupaj s filmom bodo izšli štirje novi nivoji za Angry Birds Rio.

Divergent marec
Chicago v prihodnosti. Prebivalci živijo v kvaziutopiji, ki je nastala z delitvijo v pet razredov. Vsak od njih je zadolžen za ohranjanje ene od človeških vrlin. Kateremu redu boš pripadal, ugotovijo s testom osebnosti pri šestnajstih. Pri protagonistki Beatrice pa se pojavi težava: lahko bi jo uvrstili v tri razrede, kar jo napravi za Razcepljenko. Zato se odloči pridružiti vojaškemu razredu, a tudi tam začne njena posebnost lesti na plan. Po knjižni uspešnici, ki je precej brana, tudi v Sloveniji.







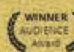


Teenage Mutant Ninja Turtles 14. avgust
Okoli aktualnih nindža kornjač se je prelilo toliko žolča razjarjenih ljubiteljev serije, da še danes ne vemo, kaj od filma sploh pričakovati. Producent Michael Bay je namreč namigoval, da bodo borci z imeni renesančnih umetnikov na Zemljo prišli z drugega planeta. No, to bojda ne bo držalo. Drži pa, da imajo ustvarjalci podporo avtorjev izvirnega stripa in da bo kot želvja človeška prijateljica Alice nastopila Megan Fox. Štorija naj bi bila bolj odrasla, čeprav še vedno družinska.

Jupiter Ascending 24. julij
Čeprav je eden že nekaj časa sestra, se britanska filmarja, ki sta nam dala Matrico, še vedno podpisujeta kot brata Wachowski. Jupiter v njunem najnovejšem delu ni planet, marveč Mila Kunis, ki je na naši krogli le snažilka, a ji je bila ob rojstvu prerokovana veličina. To zmoti kraljico vesolja, ki nadnjo pošlje morilca (Channing Tatum). Dotični pa ima mehko srce in čistačica prične svoj vzpon po lestvici galaktičnega plemstva. Na pomoč ji bo priskočil Sean Bean in že pobiramo stave, na kakšen način bo umrl tokrat.

Neighbours 8. maj
Predstavljajte si, da ste novopečen očka, ki se je z mamico in naraščajem ravnokar priselil v novo soseščino. Nakar z grozo ugotovite, da v sosednji hiši stanuje študentska bratovščina! Ena tistih, ki domujejo samo v filmih, kjer so pijančevanje, razgrajanje in preganjanje brhkih študentk na dnevnem redu. Kako hitro bi se vam odpeljalo? In kako kreativno bi se spopadli z nevzgojenimi šolarji? Če vam je ime Seth Rogen, so možnosti bržkone neizčrpne, in nedvomno se bo vse skupaj končalo v solzah. Le da ne vemo, čigavih.

Hobbit: There and Back Again december
Potem ko je škratovski druščini spodletel načrt, da bi Smauga utopili v staljenem zlatu, se je beštija odpravila na uničevalni pohod. Smrtonosno puščico z Bardovega loka bomo tako učakali šele v tretjem delu, kot tudi veličastno bitko petih armad, ko prepir o delitvi zmajskega zaklada med škrati, vilinci in ljudmi za napad izkoristijo goblini ter vargi. Peter Jackson je potrdil, da bo to zadnji film o Srednjem svetu, saj Tolkienovi dediči zaenkrat niso pripravljeni dati novih pravic.








STARAGARA in TRANSMEDIA PREDSTAVLJATA







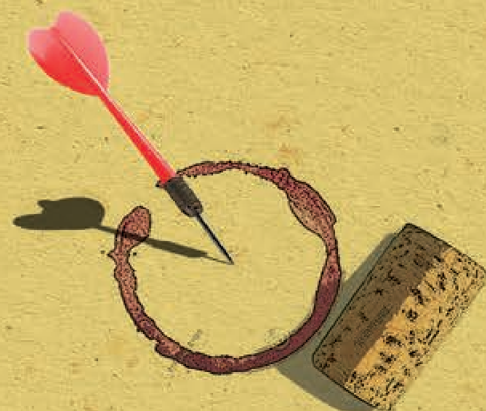

ZORAN

MOJ NEČAK IDIOT

REŽIJA **MATTEO OLEOTTO**

igrajo

GIUSEPPE BATTISTON
TECO CELIO
ROK PRAŠNIKAR
MARJUTA SLAMIČ
PETER MUSEVSKI
in
JAN CVITKOVIČ





IGOR PRINČIČ predstavlja koprodukcijo TRANSMEDIA / STARAGARA režija MATTEO OLEOTTO koproducent MIHA ČERNEC izvršni producent OGNJEN DIZDAREVIĆ produkcijski vodja LUCA PANCALDI scenarij DANIELA GAMBARO, PIER PAOLO PICIARELLI, MATTEO OLEOTTO, MARCO PETTENELLO
montaža GIUSEPPE TREPICCIONE fotografija FERRAN PAREDES RUBIO glasba ANTONIO GRAMENTIERI kamera EMANUELE CICCONI art direktorji VASJA KOKELJ, ANTON ŠPACAPAN VONČINA kostumi EMIL CERAR distribucija FIVIA
v sodelovanju z: Arch production, Transmedia production

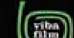
V KINU OD 30. JANUARJA

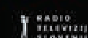


















ROBI
KIBORG PRAVICE

Ob prihodu preobutega Robocopa v kina Sneti uperi pištolo v širši univerzum tega umetnega policista in mu s kovinskim glasom zagrozi: "Mrtev ali živ, z mano greš!"

Ko hoče Hollywood pokazati bogastvo in razcvet, film postavi v Kalifornijo. Ko želi poudariti urbano, metropolitansko okolje, snema v New Yorku. Ko pa bi rad že z okolico podal občutek propada in revščine, izbere Detroit. Zibelka ameriškega avtomobilizma je polna propadlih fabrik nekaj cvetoče težke industrije in neizobraženih množic, ki žalostno zrejo vanje. Od sredine minulega stoletja je namreč mesto v stalnih težavah, kajti tarejo ga izguba služb, kriminal in masovno odseljevanje, ki se pozna zlasti na belcih in srednjem sloju. Leta 1950 je tam živelo 1,8 milijona ljudi, zdaj jih je le še 680.000. Šli so s trebuhom za kruhom in pustili zadušljivo, umazano metropolo, naj se ubada z visokimi dolgovi, hirajočim javnim sektorjem ter zločinci.

Bi jim Robocop zameril?

Ne, saj je stroj. Da, saj je človek.

Robi jih pošilja na robijo

Zgodba o skoraj umrlem policistu Alexu Murphyju, ki ga podjetje Omni Consumer Products – OCP v bližnji prihodnosti oživi v obliki kiborškega borca proti kriminalu, se je hitro vpisala v popkulturno podzavest. Visokooktanska akcijada je spretno posneta, s kadri, ki nosijo Verhoevnov značilni podpis, in izvrstnim dizajnom mehanskega policista. Oklepljeni, hladnomodri Robocop je pač ikona osemdesetih. Junak se premika počasi in ob okornih gibih slišimo servomotorje, a s hitrostrelno pištolo meri smrtonosno natančno in če te zagrabi, si gotov. Ni neranljiv, toda malokalibrska orožja mu ne morejo do živega.

Film je poln mogočnih likov, legendarnih pripetljajev, razdejane okolice, avtomobilskih dirk, razčefuka, nasilja ter mogočne glasbe Basila Poledourisa, avtorja orkestralne spremljave za Conana. Ko Alex uleti na policijsko postajo v nevarno detroitsko četrt, s partnerko Anne Lewis naleti na pokvarjence, ki ga zmasakrirajo. OCP njegovo telo uporabi za kiborga, zmes robota in človeka.

Znova rojeni Murphy nekaj časa lovi navadne kriminalce, nakar sreča kultni sovražni dvojec. Eden je bojni robot ED-209, ki ni narejen računalniško, temveč gre za po korakih posneto in tako animirano miniaturo. Na ta način je prašičje kruleči, do zob oboroženi dvonožnik bolj plastičen in grozeč. Drugi pa je njegov rabelj Clarence Boddicker, s katerim ima Alex staromoden spopad krpanskega kiborga in očalarskega, inteligentnega zločinca brez zadržkov.

Ubogi Robi

Bojni adrenalin nas je kot mulce orgazmično navduševal, enako kot pri Alienu in Terminatorju. Toda kakor Scottova in Cameronova ZF-epopeja ima Robocop veliko plasti in skritih pomenov, ki se nam v mladih letih niso obelodanili. Vpisali so se v podzavest in čakali na leta odraslosti.



PAUL VERHOEVEN Z devetimi nominacijami za oskarja in številnimi priznanji okinčani režiser je sprva delal doma na Nizozemskem, nakar je sredi osemdesetih odšel čez veliko lužo. Hitro je postal siten delovodja, ki ameriškemu šefu kaže njegovo dvoličnost in nastopaštvo. Rad je ščitil radničko klaso, na primer v **Total Recallu** (1990), kjer je v priredbi ZF-črtice Philipa K. Dicka poslal sanjajočega Schwarzeneggerja na Mars borit se z distopičnimi kapitalisti. Naslednje znanstvenofantastično delo je samosvoje poustvaril v **Starship Troopers** (1997), kjer je na okostju Heinleinovega romana z evropsko distanco parodiral in satiriziral ameriško družbo. Največjo odmevnost je dosegel z **Basic Instinctom** (1992), trilerjem, kjer so inteligentni scenarij in pereče teme ostali v senci poredenega prekladanja kolen Sharon Stone. Nato se je vrnil na rodno tulipansko grudo in posnel vojno dramo **Black Book**, najdražji in bojda najboljši holandski film.

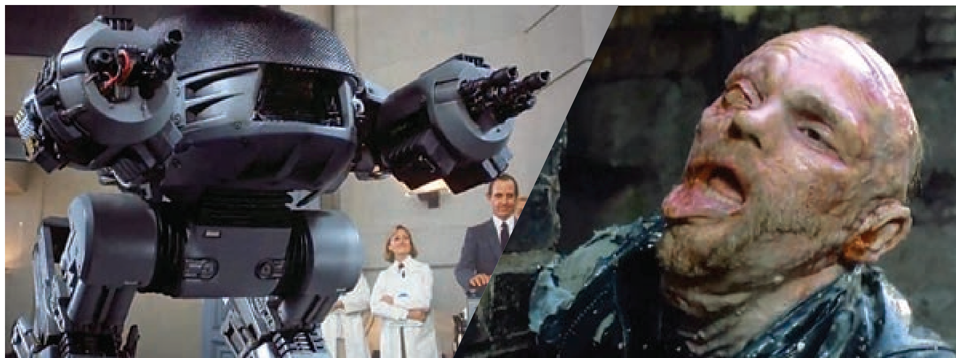


ROBOCOPOV GVANT Skupno so za prvi film izdelali sedem oblek iz steklenih vlaken, trde plastike in gume. Zgornja in spodnja plast sta sestojili iz šestdesetih kosov, ki jih je bilo treba vedno znova pritrjevati na glumača Petra Wellerja, študiranega gledališkega igralca s čutnimi žnabli. Spočetka je postopek trajal deset ur, naposled pa se je Weller tako zverziral, da je zadostovala ena. Mehanski tok za pištolo so odpirali kar z vrvico. Veliko zapletov je bilo z masko, predvsem z robom, kjer se je Petrova koža stikala z obleko, saj si niso mogli pomagati z računalniki. Kljub temu je film prejel oskarjevi nominaciji za drugi področji – montažo in zvok.

En pogled je človeški. Stalno se zastavlja pereče vprašanje, koliko Alexa je v kiborgu, in četudi na koncu prvenca Robocop samozavestno pove, da mu je ime Murphy, odgovor ni tako enostaven. Kakor zanikrno že je nadaljevanje, daje vedeti, da je v kovinskem telesu manj mesa, kot si mislimo mi in junak sam. On meni, da je na neki ravni še vedno človek, zaradi česar sploh lahko deluje. Ključnega pomena pri tem je teza, da Robocop nima Alexovega obraza, marveč da so tega nanesli, da se mu ne bi ob izgubi identitete zmešalo, tako kot se je ostalim prototipom. To pojasni, zakaj ne bi sledila smrt, če bi ga ustrelili v usta – ker niso prava.
Nekaterim gledalcem se Robocop smili, češ, da je spaček. Tudi liki v filmih ga pomilujejo, na primer psihologinja in odvetnik v dvojki, ko ga prepričujeta, naj se neha oklepati spominov na nekdanjo družino, ker ji ne more ponuditi ničesar. S tem, ko je vstopil v novo telo, je Alex dobil moči, kakršnih navaden človek nima, a je za to plačal visoko ceno. Družina je preteklost, ne bo imel ljubice v partnerki Lewisovi, s katero se spogleduje, niti drugih otrok – slednje je nakazano, ko z Anne streljata stekleničke frutka, njegove edine hrane. Bil je človek, zdaj ni več. Zdaj je v mnogočem stroj.
Ironija je v tem, da je stroj sam zase preveč krut in psihotičen – tako učijo Terminator, Matrica in Robocop 3, po katerem vandrajo neusmiljeni robotski nindže. Za pravi rezultat, ki ne bo botroval morilskemu manijaku, je treba mašino cepiti s samouresničenim moškim, ki ima visoke etične in moralne standarde, ne z blaznežem, kakršen je Cain v Robocopu 2. Transcendenca ne leži v opustitvi sebe, marveč v napredku in združitvi z novim. Danes krotenje kriminala v Detroitu, jutri ležeren sprehod po vesolju.

"I'd buy that for a dollar!"

Vzporedno s psihološko študijo teče družbeni vidik. Detroit bližnje prihodnosti je slika kapitalistične družbe, kjer vajeti prevzame prosti trg in se zažre v delovanje države. Korporacija OCP mestu ponudi svoje usluge in v zameno za plačevanje dolga nadzoruje javne službe, kar je recept za katastrofo. Policisti so podplačani in stalno štrajkajo, OCP pa jih hoče nadomestiti z roboti ali kiborgi. Ironično Murphy kot temelj Robocopa umre ravno zato, ker morata z Lewisovo sama po kostanj v žerjavico.
Gre za režiserjev evropski pogled na ameriški tip kapitalizma, kjer zasebniki prevzemajo javni sektor, kar se ne konča dobro. Navsezadnje Alexa Murphyja ubije skupina brezvestnih norcev v slogu onega psihotičnega para iz Hanekejevih Funny Games, ki ne počno drugega, kot da skušajo biti konkurenčni na trgu. Bržda bi si morali Robocopa pazljivo ogledati tisti, ki zaradi strahu pred strici iz ozadja navijajo za razprodajo premoženja, totalno liberalizacijo države ter podjetnišvo čezvse.



ROBOT IN REVEŽ EMIL Nesmrtna elementa prvenca sta bojni robot ED-209 in kriminalec Emil. ED pomeni Enforcement Droid, animacija njegove lutke pa je delo Phila Tippetta, enega ključnih mož iz ozadja Star Wars. Kot vodja Lucasovega studia Industrial Light and Magic je koncem sedemdesetih ustvaril značilno premikanje samohodk v bitki za Hoth v Empire Strikes Back, nakar je poskrbel še za Ewoke v Return of the Jedi. ED-209 je čokat dvonožni bojni robot, iz katerega kar mezi zastraševanje. Tistega, ki mu stoji na poti, z značilnim rezko-bobnečim glasom opozori: "You have 20 seconds to comply!" Na srečo je tako zabit, da ne zna po stopnicah. Emil pa je član Clarencove bande, ki mu v ostudnem prizoru kemični odpadki zluščijo kožo in meso s kosti. Tudi drugod je Robocop vse prej kot nežen film, kosi mesa pa najbolj frlijo v nerazrezani inačici, ki je šele pred nekaj leti izšla na blurayu, kajti cenzorji so ob prihodu izvirnika zahtevali kompromise.

SMRDLJIVI NADALJEVANJI

Verhoevenovih nederlanskih coklov ni bilo lahko zapolniti. Toda kar so Robocopu storili v odsotnosti izvirnega režiserja, je nedopustno. Scenarij za drugi del, ki je ob konkretno večjem proračunu v kina prispel čez tri leta, 1990., je bil neprebavljiva zmeda. Sprva ga je koval Frank Miller, kultni avtor stripov, kot so Watchmen, 300, Sin City in The Dark Knight Returns. A studio Orion ga je velel predelati, kar se je končalo slabo. Robocopa tokrat bolj muči, če je sploh človek, in mora se ubadati z dilerji droge nuke ter njihovim mesijanskim vodjo Cainom. To je idejno svojevrsten podaljšek enice, kjer je dosti aluzij na Kristusa – Alex med drugim vstane od mrtvih in 'hodi po vodi'. Toda nadaljevanje je bistveno bolj neumno in plehko kot prvenec. Občutno slabše je režirano ter odigrano in deluje kot simulacija brez srca. Praktično edini plus točki sta morilski robot, v katerega spremenijo drogeraškega blazneža Caina, in črnohumorni TV-oglasi. Najbolj moti dvojnost: na eni strani konkretna količina krvi, črevc in krutosti, na drugi deška preproščina in komedični zvočni učinki, ki ne izpadejo prav nič satirični.



Kljub vsemu je Robocop 2 naredil dobiček in se ga z nekaj srepenja za silo da pogledati. Čez tri leta pa je sledila trojka z drugim igralcem, ki je bila še dosti slabša. Robocop 3 je razvodenela matineja, usmerjena v služenje na rovaš otrok, ki s trdim jeklom izvirnika nima več skoraj nobene zveze. OCP se konkretno loti izseljevanja revnih predelov Detroita, pri čemer vidimo povezave z nacisti, nakar pridejo Japonci, ki so vmes kupili OCP. Imajo robonindžo, s katerim naj bi dokazali, da je azijska tehnika boljša od ameriške, toda v uwebollovsko bednem obračunu Robi zmaga, nakar z raketnim ruzakom reši babo & otroka ter triumfira. Katastrofa od filma, ki je pri blagajni zasluženo pogorela in je zanimiva le za preučevalce franšize ter ameriškega gospodarskega strahu pred Japonsko v devetdesetih. No, odslikavo tega smo videli v boljših filmih, na primer Rising Sunu, ne v tej negledljivosti, ki je Robocopa ubila za dvajset let.

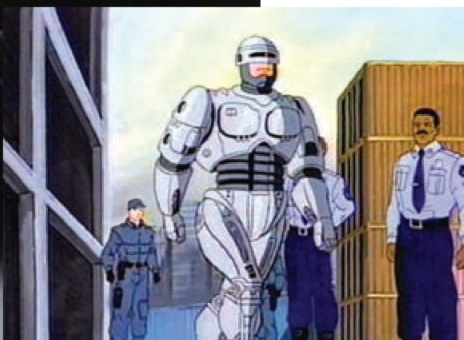


ROBOIGROUJE

Robocop v filmih strelja in tepe, torej to počne tudi v igrah. Te so seveda akcijade, kot se spodobi za tisti čas. Šel sem igrat vse glavne licenčnice, od Robocopa 1 do 3, in omembe vredna je le trojka za amigo. Naredili so jo avtorji simulacij DID in je edina v poligonski grafiki.



Čeprav se igra podobno povprečno do slabo kot ostale, je z njo povezana protipiratska zgodba. Špil je namreč založnik Ocean v amigini izdaji zaščitil s hardverskim donglom, ki si ga moral vtakniti v prva vrata za igralno palico Tega priključka se dobro spomnim, ker sem tedaj prejel opisovalski izvod od Mojega mikra in se počutil strašno imenitno. No, pirati so zadevo hitro shekali in Oceanu po pošti nesramno poslali krekano inačico. Pa še ta neumnost je bila, da dongle ni sedel v amigo 600, ker je imela porte za joystick preblizu disketnika. A Oceanovi ljudje so čez leta povedali, da se niso sekirali, ker je bila finta njihovih antigusarskih zaščit na amigi itak le ta, da so obdržali prodajo prvega tedna na kolikor toliko spodobni ravni. Za kasneje so vedeli, da se bo špil kopiralo na vse pretege, pri čemer niso mogli nič.
Licenca Robocop je kasneje dobila še nekaj verzij: Robocop vs. Terminator na šestnajstbitnih konzolah, Titusov Robocop za PS2, xbox in gamecube ter Robocop 2D in 2D 2 za PC. A vse skupaj je ščiš, ki ga ne nameravam opisovati, da mi od hudega ne izpadejo zobje. Namenjen je le tistim, ki jim strašansko dogaja vloga kiborškega kapsa, in takih je danes bore malo. Ob novem filmu pa je na iOS že dospel free 2 play strelski Robocop, ki kot pričakovano ni videti kaj prida.



ŠIRŠI UNIVERZUM Robijeva franšiza se ne konča s trojico filmov. Bržda ne veš, da sta med trojko in 'Robocopom 2014' umeščeni še dve kratkotrajni animirani seriji (The Animated Series, Alpha Commando). Prav tako sta na podlagi mogočnega lika nastali igrani niziki, Robocop: The Series in Prime Directives. Prva ima 22 epizod, druga štiri, obe pa sta malo znani in nespoštovani.



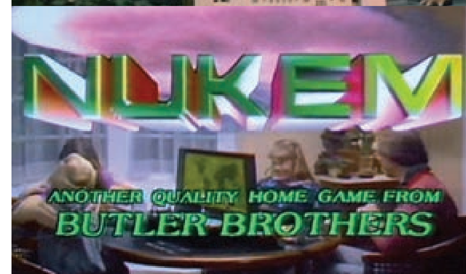
FRANK MILLER ni bil vesel, ko so mu kravatarji zavrnili scenarij za Robocopa 2. Zato se je toliko bolj vzradostil, ko je dobil priložnost, da narejeno uporabi v stripovski seriji. Devet zvežčičev je pri založbi Avatar izšlo med 2003 in 2006. Cain in OCP nista v ospredju, bolj beremo o razpadu Detroita in Murphyjevih težavah s človečnostjo, ki jih potencira znanstvenica v miniču. Zanimivo je, da srečamo elemente Robocopa 3, za katerega je Miller vnaprej naredil osnutek. Risba je tako mastna, da je včasih že nepregledna. A če te zanima kiborgovo izročilo, si branje te devetdelne serije dolguješ. Prav tako je kul Millerjev miniserijal Robocop vs. Terminator, ki je leta 1992 izšel pri Dark Horsu in ima štiri dele.

Verhoeven in scenaristični dvojec Edward Neumeier + Michael Miner sta kritiko subtilno utemeljila s prepletanjem fikcije in resničnosti. Zlati časi za Detroit so trajali nekje od leta 1920 do sredine minulega stoletja, ko je moralo mesto zaradi nabreklih predmestij zgraditi mrežo avtocest in narediti prostor za urbana področja s stolpnicami. Pri tem so kratkomalo podrli številne četrti z domovi, cerkvami in šolami vred, kar odzvanja v OCPjevem stremenju h gradnji ultramodernega Delta Cityja na ruševinah delavskih hišic. Usihanju industrije so sledili porast revščine in kriminala, odseljevanje in propadanje okolice, s čimer se film stalno ukvarja. Kot prerokbo, ki se uresniči sama, predvidi bankrot, ki se je v resnici zgodil julija lani. Mesto namreč dolguje skoraj 15 milijard evrov in je šlo na boben.
Da vse skupaj ne bi bilo preveč resno in očitno ter da bi se ohranila zabavnost, so ustvarjalci primešali številne satirične in parodične elemente. Črnohumoren je že prvi stavek, ko odvetnik na policijski postaji ščiti klienta z besedami: “Poskus umora?! Saj ni nikogar ubil!” Sledijo 'udarna' TV-poročila na prvo žogo, katerih obliko so prevzele slovenske komercialke ... cenena 'humoristična' serija z joškarcami in sluzastim brkačem, ki se med držanjem bab za riti pridušа “I'd buy that for a dollar!” ... in potrošniška želja po ultimativnem avtu 6000 SUX. To je svet, ki ga je prišel odreševat Robocop. Ni čudno, da se nikdar ne nasmehne.

Preobuti Robi

Zapis o kibernetskem policistu iz Detroita seveda ni nastal kar tako, iz lufta. Povod zanj je reboot celotne franšize, enostavno klican Robocop, ki k nam pride 6. februarja. Režijo so zaupali Joseju Padilhi, Brazilcu, ki je posnel v deželi samba riti blazno popularen dvojec nasilnih akcionerjev Elite Squad. Glavna vloga pa je pripadla Joelu Kinnamanu, še najbolj znanem po vlogi problematičnega kriminalista v noir detektivski seriji The Killing. Podpirale ga bodo sive eminence, kot so Gary Oldman, Michael Keaton in Samuel L. Jackson. Čeprav bi lahko sago nadaljevali, so se odločili, da bodo znova šli od začetka po korakih predhodnika. Tako bo Alex Murphy znova umrl in bil predelan v slaboritnega kiborga z denarjem velike firme OmniCorp, ki se ubada z vojaško robotiko in je zavohala dobiček v privatizaciji policije v očetnjavi. Sporočilo so menda prevetrili in prilagodili globalizirani, sterorizirani, izvohunjeni sedanjosti. Je pa videti tale novi Robocop veliko bolj hi-tech, stiliziran in seksi kot oni stari, ter istočasno manj satiričen, črnohumoren ter krvavo nasilen. Kaj se bo izcimilo, bomo videli kmalu, toda sam nimam dobrega občutka. Ali pa sem z Robijem preveč na ti?







TV-OGLASI Dogajanje v enici in dvojki prekinjajo satirično parodični televizijski oglasi, skozi katere Verhoeven kaže na goltajoče potrošništvo in bedasto praznino družbe prihodnosti. Glede na leto izida filma bi to kaj lahko bila naša, kjer levji delež reklam ni bistveno manj neumen. V enici sta najboljša oglasa za avto 6000 SUX, ki namiguje na zaton detroitske avtomobilske industrije, in za družinsko namizno igro Nukem, kjer vidimo, kako se familija ob futurističnem Risku sprička in drug drugega vrže v luft z jedrskimi raketami. Ob tem foter nosi rdeč pulover! Iz dvojke pa mi je v spominu najbolj ostal oglas za zeleno pomado sunblock 5000, ki omogoča poležavanje na kalifornijskem soncu. “Opozorilo: redna raba BO povzročila kožnega raka.”



Trojka legend in vse o DVD

LordFebo stopi v časoplov in odpotuje petnajst let v preteklost, v čas debelih krav, pentiumov II, drugega Kučanovega mandata in boljšega papirja.

Mnogokatera igra je dozdevno pozabljena, a ob pogledu na sličice se izkaže, da je prizor trajno vtisnjen v sivinska skladišča. Listanje po starih Jokerjih zato prebudi marsikater lep memoar. Upam, da je pri vas, starejših bralcih, enako, zakajti to je smisel Jokerplova in pravzaprav vseh naših retrospektiv. Večina antikvitet sicer ni primernih za današnje igranje, vendar pogledi na podobice spominov ne skazijo.

Zanimiva pri pregledovanju Jokerjev je seveda širša slika našega področja. Recimo kloni uspešnih receptov, kot so bile realnočasne strategije, in 3D čez vse, tudi takrat, ko je posiljen in le greni igranje. Izstopajoč tedanji trend je bila tudi vsakomesečna bera letalnih simulacij. Januarja 1998 smo jih denimo opisali kar pet, od zmagovalnega Falcona 4.0 prek povprečne akcijade Top Gun: Hornet's Nest do zaničnega Luftwaffe Commanderja. Vse je spremljal špehast priročnik, kajti takrat špili še niso prihajali v DVD-škatlah in z ohrno dokumentacijo v digitalni obliki.

Takrat tudi internet še ni bil tako samoumeven, zato so prišle do veljave tako objavljene rešitve kot priložena tlačenka (CD, to je) z demonstracijskimi verzijami. Pa kode, tako imenovane cheate, smo prav tako objavljali. Si star dvajset let in nimaš pojma, kaj so to? Nizi tipk ali skrivna gesla, ki so odklepala igrino vsebino. Primer iz Tomb Raiderja III za preskok stopnje: potegni pištoli, stopi enkrat nazaj, enkrat naprej, počepni, vstani, zavrti se trikrat in skoči naprej. Ali vpiši freeway in lottowin za vse proge ter vse avtomobile v prvem Colinu. Skorajda vsaka igra je imela kup takih hecev in skrivnosti, dandanes pa ti Codemasterji in ostali založniki raje zaračunajo par evrov za odklep robe, za katero si itak že plačal.

"Vse o DVD" je pisalo na naslovki. Kot se tistikratni bralci spomnite, je Joker o tem (multi)mediju res veliko napisal, kajti postavk in vprašanj je bilo mnogo. Največ na filmskem področju, torej okoli regij, zvočnega zapisa, odkodirnikov in predvajalnikov. Po petnajstih letih so reči sicer bolj enoumne, toda glupa industrija še zdaj vztraja pri regijski zaklenjenosti. Oni dan sem hotel pogledati Briljantino, ki sem jo dolgo nazaj, v času skrekanih plejerjev, kupil v ZDA. A playstation 3 trmasto suče le plošče z naše celine. Dejansko sem moral z neta sneti sandokansko kopijo filma. Kurci turci!





Mnogo simulacij je izšlo tiste čase, a krono je pri priči prevzel **Falcon 4.0** (93), dolgo pričakovani simulator aviona F-16 in naslednik legende Falcon 3.0. Igra nas je navdušila z najbolj popolnim letalnim modelom dotlej, dinamično kampanjo vojne v Koreji in 500-stransko bukvo. Poleg pretirane hardverske zahtevnosti pa smo ji zamerili hroščatost. Tako visokoproračunske in napredne letalne igre odtlej nismo več izkusili, kar je velika krivica.



Sierra je nekoč naredila solidni Betrayal at Krondor, ki je temeljil na fantazijski knjižni seriji Riftwar pisatelja Raymonda Feista. Nato so se skregali in drugi del Betrayal at Antara ni imel več zveze z bukvami. Nakar so se zopet našli, kar je splovilo **Return to Krondor** (73). Špil je bil RPG, a premočrten in z močnim poudarkom na zgodbi. Skorajda pustolovščina, le z druščino in statistikami. Skupaj vzeto je bila izkušnja v redu, le vmesnik je bil tečen.



Ocene 94 nismo podelili že leta, pa tudi tedaj ni bila ravno običajna. Toda **Zelda: Ocarina of Time** na nintendu 64 si jo je povsem zaslužila in na dolgi rok se je dejansko izkazalo, da gre za večno klasiko. Poligonska mešanica tepeža, raziskovanja in reševanja ugank v deželi Hyrule je bila obsežna in čarobna. Kljub prijaznemu videzu pa nas ni vodila za roko in je terjala spretnost ter predanost. Predpredlani je dobila ozaljšano inačico za 3DS, ki seka.



Razvijalce, ki naredijo brezčasno legendo, bi bilo treba posebej nagraditi. Poglejte, kaj je naredil Bioware z **Baldur's Gatom** (90). Ne le, da je obudil tedi skorajda mrtvo zvrst visokega igranja domišljijskih vlog. Njihova igra je še dandanes remek delo, ki potegne in ne spusti vseh sto in več ur. To bo potrdil vsakdo, ki se je spustil v pred časom izdano Enhanced Edicijo, ki smo jo opisali v Jokerju 234. Prav vsakdo bi jo moral zaigrati.



3D, škrati, bombe, kri – to so bile ključne sestavine realnočasovne strategije **Myth 2** (84), ene redkih, ki ni bila čisti klon Warcrafta 2. Sicer smo se fantazijsko vojevali, vendar s poudarkom na taktiki, torej na ubadanju z maloštevilnimi vodi različnih enot, ne na hordi tankov. Lokostrelci zadaj, vitezi spredaj in, če se le da, napad od zgoraj. Kri je špricala in udi so frčali, ko pritlikavčki so bombe metali. Žal je 3D, tako kot mnogokrat, zavdal nadzoru.



Pustolovščine so z letom 1998 padle v mračni vek in jih kratkomalo ni bilo več. Peti **Quest for Glory** (75) je bil vse, kar je ostalo od Sierrinih kvestov. Igra je bila storjena po istem kopitu kot predhodniki: razvijajoč se junak, mesto s štacunami in velika divjina, polnih takih in drugačnih skrivnosti. Igranje je bila zanimiva mešanica pustolovskih in frpjskih elementov. Komur se toži, naj pogleda opis zastonjske fanovske igre Heroine's Quest.

246

NEMŠKI FIZIK (ALBERT) | PREMIŠLJEVANJE | TELIČKA, KRAVICA | STAROPERZIJSKI KRALJ | JOKER | TVOREC, PISATELJ | POZIV, APEL | KONEC TEDNA | SL. PESNIK IN PREVAJALEC (MIHA)

EPSKI PESNIK | VODA (IZ LATIN. BESEDE AQUA) | KLISTIR | ANGLEŠKI PESNIK (JOHN) | PREBIVALCI IRSKE | ZMERNO TOPLI PAS SEVERNE AMERIKE | SVETLANA MAKAROVIČ | NAJSVET. ZVEZDA V OZVEZDJU DEVICE | PLAST TERCIARJA | TUR. POLIT. EVREN | GRAFIČNI DELAVEC | ŠKROPLJ. Z ŽVEPLOM | NIK ZUPANČIČ | ST. DOLAR. ZLATNIK | ARHITEKT RAVNIKAR | LUKA V NEMČIJI | MLEČNI SLADKOR | PRIREDITELJ SKLADBE

VLADAR | ODMEREK ZDRAVILA | NAUK O SVETLOBI | STANKO LORGER | KRADLJIVEC, ZMIKAVT | RIMSKI DRŽAVNIK IN FILOZOF | FASADA | ŠIVANKA | MAJHEN CVET

DVOJNI STOLP | KANCLER (ZASTAR.) | OLGA LUNCER | IZPLAČAN DENAR | REKA MED SLOVAŠKO IN MADŽARSKO | SNOP SLAME ZA POKRIVANJE STREH | VLEČENJE | ČASL RADO | ZAKOVICA (LJUDSKO) | UREJEN PROSTOR ZA TEKANJE | SPANJE | OLIVER (LJUBK.) | SREDINA ETNE | NAŠA DIVJA MAČKA | ANGLEŠKI PISATELJ (KINGSLEY) | INDUSTR. RASTLINA | LJUBLJANA | NAŠE MORSKO LETOVIŠČE | ELEMENT | SLOVENSKI HOKEJSKI FUNKCION. (MATJAŽ) | TERENSKO VOZILO, DŽIP | OBLIKA ELIZABETE (BELIZE brez B) | IZDELOVANJE TKANIN | PEVKA FITZ-GERALD | IZDELOVALEC KISA

Izžrebanci kražke: Aleš Rozman iz Bizeljskega (3D film The Green Hornet) in Gregor Koželj iz Dobrove (Hitman Absolution). Geselj je bil: VILINKA TAURIEL.

Izžrebanca prejšnjemesečnega kviznika: Jaka Kocjančič iz Kranja (miš) in Kristina Omahen iz Ljubljane (kamera). Rešitev: SMARTGLASS.

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in rešitev kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni strani *joker.si,* do prešernega dne.

GRANTURISTIČNI KVIZNIK ZA GT6

Najbrž nobena druga igra ni tako tesno povezana z znamko playstation kot Gran Turismo. Serijo je Sony spočel leta 1997 na prvi, sivi konzoli, in jo tekom šestih poglavij ter odvrtka za PSP prodal skoraj 80 milijonov. Špili nikoli niso bili popolni in vselej precej samosvoji s (pre)velikim poudarkom na količini avtomobilov, a so vselej dobro sprejeti. Pravzaprav so kar obvezen nakup za navdušence nad dnevnesobnim dirkanjem, kajti imajo dolg rok trajanja. Šestica sicer ni prelomna, saj je namesto za PS4 izšla za sedem let staro trojko, a to ji vrednosti ne niža. Gre za dober izdelek, ki v marsičem popravlja napake predhodnika. Predvsem pa je uporaben večini, kajti playstation 4 še lep čas ne bo razširjen. Zato trikrat hura za Sony Computer Entertainment Europe, ki nam je doniral troje primerkov, da jih posredujemo čitavcem. Saj veste, za televizorjem hitrost ne ubija! Skrbno preberite tale ematska vprašanja, iz črk **nepravilnih** odgovorov pridobite skrivno besedo in jo vpišite v še bolj skrivni formular na naši spletni strani.

Kaj pomeni pravzaprav izraz gran turismo?

N. S to besedno zvezo so italijanski proizvajalci označevali močne, športne kupeje, ki so hkrati nudili vrhunsko udobje.

O. Gre za istoimensko italijansko dirko iz predvojnih časov, od koder je izšla športna okrajšava GT.

S. To je bilo ime prvega ferrarija in edinega, ki je imel šest sedežev, torej za 'veliko turistov'.

Ekipa Polyphony Digital je znana po oblikovanju prikazovalnikov v nissanu GT-R. Skupaj z neko evropsko tovarno so razvili tudi koncept superšportnika, ki pa očitno nikoli ne bo zapeljal na cesto. Kako se mu reče?

J. GT by Citroën

E. AMG vision gran turismo

M. Lancia stratos zero

Avtomobilska industrija zaradi promocije njihovih izdelkov močno čisla Kazunorija Yamauchija, vodjo razvijalcev Gran Turisma. Po čem je človeček tudi znan?

V. Kot velemojster sušija ima znamenito restavracijo v Shibuyi.

A. Strelja z lokom in drifta po togah.

S. Se redno udeležuje vztrajnostnih dirk na Nürburgringu.

Katera znamenita avtomobilistična TV-oddaja je bila vključena v Gran Turismo 5?

L. Fifth Gear

O. Top Gear

J. Game Gear

Angleški plemič Lord March, ki v GT6 večkrat vabi na dogodek Goodwood Festival of Speed, je prodal del posestva, da je leta 2003 tam zrasla tovarna prestižnih avtomobilov. Katere znamke?

A. Rolls Royce

N. Bentley

I. Aston martin

Česa od naštetega ne vsebuje Gran Turismo 6?

K. Vizuelno podhranjenih avtomobilov brez kabin, ki segajo še v čas PS2.

I. Licenčnih prog, kot so Suzuka, Spa-Francorchamps in Nordschleife.

P. Resničnih dirkaških prvenstev, kot sta F1 in WTCC.

Trenerjeva dilema

Zamrznjena slika na zaslonu je bila edini vir svetlobe v kontejnerju. Pred njim sta sedela moški in ženska. Prvi je imel roko na kontrolniku, medtem ko je bila njena nekje pod mizo. Na njenem obrazu so bile še vedno sledi posušenih solz.

"Glej, kako visoko prideš tukaj. Prehitro iz teh vratc, prehitro začneš naslednji zavoj." Z vajeno kretnjo je zasukal kontrolni gumb in dogajanje se je zavrtelo nazaj.

"Glej, počasni posnetek. Tukaj je v redu. Potem pa preveč zarobiš. Ni variante, da ne bi pojahala količka –"

Njena roka je našla zadrgo in značilen zvok mu je vzel besedo. Zdrznil se je, ko je hladna roka smuknila v odprti razporek.

"Hej, delati poskušava ..."

"Ja, ja, pojahala sem količek. Misliš, da ne vem sama dovolj dobro, kaj je šlo narobe? Lahko bi že utihnil in mi dal količek, ki bi ga bilo vredno pojahati."

"Tukaj, sredi tekmovanja? Ko lahko vsak trenutek prileti kak novinar? Ej!"

Prepozno. Že je sklonila glavo in dotik hladne roke so zamenjale vroče ustnice. Zavzdihnil je. Prvakinja je bila vajena jemati in v takih situacijah je bilo najbolje prepustiti se ji, nakar ji, potešeni, morda kaj vbiti v glavo. Ni se dovolj spoznal na psihologijo, vedel pa je, da največji šampioni ne morejo postati to kar so, če nimajo v sebi prvinske lakote. Ta se žal kaže tudi na področjih, ki s športom nimajo kaj dosti zveze.

Toda zdaj je imel drug problem. Mrzli kontejner je imel samo eno vtičnico in to sta porabila za video opremo. Zato je grelnik ležal ugasnjen v kotu, odstop pa je tudi njega tako vznemiril, da v tem trenutku njegov količek ni kazal nikakršne želje po jahanju. To je kmalu postalo jasno tudi njej. Jezno se je dvignila in v trenutku nepazljivosti udarila z glavo v rob mize. Po licih so se ji znova zatrkljale solze. Ne toliko od bolečine: z njenega obraza je lahko prebral, da se počuti izdano. Pripravil se je na nov izbruh. Vendar je le vstala in stekla iz kontejnerja. Naravnost pred novinarske mikrofone.

"Dajte mi mir!" jo je slišal zakričati. Temu sta sledila mrmranje in tiho hehetanje skupine, ki je veselo škljocala za njo. Znova je zavzdihnil in se odpravil pred vrata. Mikrofoni so se zasukali, kot da nosi v žepu magnet.

"Prosim, ne delajmo iz tega večje drame, kot je v resnici. Vsak ima pravico biti jezen, ko se ti po praktično idealni vožnji pripeti tovrstna napaka. Vidimo, da ni problem v materialu, delali smo dobre treninge. Včasih pa se nesreče pač zgodijo. Vsi vemo, da na današnjem nivoju rezultate prinese le odločen napad. Danes se nam ni izšlo. Že naslednji konec tedna bo nova priložnost."

"Gospod trener, kaj pravite na govorice, da v ekipi prihaja do konfliktov? Tole je že tretji odstop na zadnjih štirih tekmah in edinkrat, ko je prišla od cilja, se je komajda uvrstila v prvo deseterico."

Zviška je pogledal novinarja, ki mu je mikrofon rinil dobesedno v usta, in jezno nadaljeval.

"Ko tekmovalcu ne gre, ste vsi največji strokovnjaki. Naša ekipa dela dobro, to dokazujejo treningi. Kot sem rekel, tekma ne gre le na polno moč, marveč potrebuje presežek. Ob takšni vožnji se napake dogajajo. Nagrade so velike, zato mora iti tveganje včasih čez mejo. Naj vas opozorim, da vidimo v drugih reprezentancah isto. Že tri favoritinje so končale sezono zaradi resnih poškodb. Bodimo raje srečni, da se kaj takega še ni zgodilo naši šampionki – in tudi to dokazuje, kako odlično pripravljena je ... Hej, kaj pa slikaš?"

Zagledal je fotografa, ki je prizadevno pritiskal na sprožilnik. Ni mu meril v obraz, marveč konkretno niže, za aparatom pa so se mu usta krivila skoraj do ušes. Kot na ukaz so se tja zasukale vse druge naprave. Roka mu je segla k hlačam in v trebuhu so mu zagomazeli mravljinci. Vzrojil je.

"Porkamadona, a zdaj bo pa novica to, da imam pokvarjeno zadrgo?! Ajde, spokajte, mrhovinarji!"

Zasukal se je in izginil nazaj v kontejner, ob čemer ni pozabil zaloputniti vrat. Že je videl naslove v časopisih: 'Trener zaloten z odpetimi hlačami! Šampionka s količki med nogami tudi izven proge! Ekskluzivno! Ali žgečkljivosti odvračajo prvakinjo od tekmovalne forme?' In zdaj bo moral vso pot do hotela prehoditi z odpetim šlicem, če bo hotel resnično prodati zgodbo o pokvarjeni zadrgi ...

Ali pa morda ne. V torbi je bila k sreči rola lepilnega traku. Kar z zobmi je odtrgal dva kosa in jih furjasto prilepil čez zevajočo režo. Kako malo je treba, da si znova pridobiš kredibilnost. Le upal je lahko, da bo njegovo 'popravilo' opazil še kak fotoreporter. Tudi zato se je odločil do hotela iti po daljši, bolj javni poti skozi ciljno areno.

V avli hotela je zagledal svojo varovanko, kako se stiska k čedni ameriški tekmovalki, s katero sta že nekaj časa prijateljevali, vendar štorija še ni prodrla v javnost. Morda je čas, da punca dobi nekaj pozitivne publicitete? Izvlekel je telefon in izza stebra napravil nekaj posnetkov. Na hitro jih je pogledal in se zadovoljno nasmehnil. Videti je bilo, da jo Američanka tolaži. Tole bi lahko bila krasna zgodbica.

Z anonimnega naslova je slike poslal nekaj izbranim smučarskim blogerjem, ki bodo hitro poskrbeli, da bodo kmalu na naslovnicah medijev. Ah ja, kako je bilo včasih enostavno, ko si moral skrbeti samo za smučanje. Danes mu je večino časa vzela publiciteta. Neprijetno ga je spreletelo, da tudi to vpliva na rezultate.

Pustil je dekleti in se odpravil v bar. Za šankom sta že sedela njegov nemški in italijanski kolega, ki sta mu seveda takoj povedala nekaj krepkih na račun prelepljenega mednožja. In mu naročila pivo. Vsaj nekatere reči so bile dobrodošla stalnica.

"O, lejga, si jih ti tudi dobil s kolom?"

"Prosim, ne govori mi o tem. Novinarska svojat me je prej tako poslikala, da bom gotovo dobil tumor na jajcih. Vse zaradi prekletega pokvarjenega fršlusa."

Oba sta prasnila v smeh in se enako hitro zresnila. Tudi sama sta imela težave v reprezentancah in pivo jim je omogočilo, da jih vsaj za hip pozabijo.

"Prihodnji teden ti postavljaš progo, ne?" je znova načel pogovor Nemec.

"Ja, ampak res ne vem, kaj narediti. Če jo odprem, bo moja sfurjala dol in spet za kaj zapela. Če jo zaprem, bo slalom predolg in vse bodo že po prvem teku crknjene. Razen one francoske smrklje. Mater, njej bi lahko vratca nadeval po celi smuk progi."

Italijan je s šanka pograbil limono in si jo stisnil v pivo. Ta njegova navada je šla na živce vsem. Nato je predlagal:

"Kaj pa, če zapreš položni del in takoj po prelomnici postaviš eno past, nato pa pravac do cilja kjer še eno gajstno kombinacijo podtakneš? Tamlade, ki so hitre, bodo imele probleme in bodo prišle v igro izkušnje."

"Ja, pa dve tretjini ostalih sploh ne bo prišlo do cilja," je opozoril nemški trener.

"Ideja ni slaba, tamale se morajo naučiti, zakaj je slalom tehnična disciplina, ne samo celo ravnino na direkt. Mislim, da bom napravil točno to. " Vrgel je denar na mizo in nadaljeval. "Moja runda, hvala za nasvet. Moram zdaj pogledat, če so solze že mimo."

Oba trenerja sta pokimala in bila pri sebi hvaležna, da v ekipi nimata tako vzkipljive tekmovalke.

Videl je, da je avla prazna in se napotil proti sobi. Z mislimi je bil že pri postavljanju vratc za naslednjo tekmo, ko je odklenil vrata in zakorakal v predsobo. Iz spalnice je zaslišal zvoke, ki niso bili kaj dosti podobni ihtenju ali jezi. Odprl je vrata.

Dekleti sta ga pogledali, ena malce preplašeno, druga očitajoče. Njegova šampionka je presekala tišino.

"Dal si mi vedeti, da jahanje kolov odpade. Lahko pa vsaj dobro podmazana drsim po progi! Imaš kaj proti?"

Mala Američanka sicer ni razumela, bilo pa ji je jasno, da med njima nekaj ne štima, zato se je nervozno zahihitala.

"Sorry, I didn't mean –"

"Be quiet," jo je zavrnila prvakinja in nadaljevala: "Dve možnosti imaš. Lahko se obrneš in greš. Potem garantirano ne boš postavljal proge prihodnjič ali pa je ne bom vozila. Nekaj od tega. Lahko pa ostaneš."

Ni vedel, kaj reči. Čez nekaj dolgih trenutkov je bil njegov odgovor zvok trganja lepilnega traku s hlač.

Quattro




POVEJ SVOJO ŽIVLJENJSKO ZGODBO!
PRAV.


OD ZAČETKA SEM BILO DOSTI ČASA ZGOLJ ČISTO NAVADNO KORENJE.
RAZUMEM.


POTEM PA SE JE ZAČELO. SVETOVNA SLAVA ME NI DOLETELA NENADOMA, AMPAK JE BIL TO PROCES.
TAKO TOREJ.
P.B. 2014


BLIŠČ, GLAMUR, BOGASTVO, NEPREGLEDNE ČREDE NADVSE PRIVLAČNIH OBOŽEVALK, KI SO SE NA VSAKEM KORAKU METALE PREDME IN ME ROTILE ZA ČAST, DA POSTANEJO MATERE MOJIH OTROK... VSE TO MI JE SPRVA UGAJALO, PRIZNAM.


SČASOMA PA JE VSE POSTALO SAMOUMEVNO IN NEZANIMIVO. MOJA BIVANJSKA KRIZA SE JE TEDAJ ZAČELA.


DOLGA LETA SEM SE NATO PREDAJALO MAMILOM, POTEM PA NITI TO VEČ NI ZALEGLO. ZDAJ SAMO ŠE POČASI CRKUJEM OD DOLGČASA IN SE KOMPULZIVNO PREDAJAM SPREVRŽENOSTIM. SAMO TO ME ŠE ZA SILO DRŽI POKONCI!
AHA, RES JE TEŽKO. RAZUMEM, POPOLNOMA.


TAKO JE! TAKO PREKLETO TEŽKO JE, DA SE BOM KAR OB TLA VRGLO, PA ČEPRAV SE POŠKODUJEM! AUA!
TO JE PA RES DOBRA IDEJA! JAZ SE BOM TUDI!
TUP
IMENITNO!


ALI SLIŠIŠ, SVET? ALI VIDIŠ, EKSISTENCA?!? ALI VIDITA, KAKO ZELO VSEENO MI JE ZA VAJU? PRAVZAPRAV VAJU OBA V CELOTI ZANIKAM!!!
TAKO, AHA! POVEJ JIMA, KAR JIMA GRE!


JAZ SEM JOKER, GLAVNI JUNAK TE ZGODBE!!!
HEJ, ŽE VEM, PONEČEDIL SE BOM, POTEM PA SE V LASTNIH IZLOČKIH VALJAL PO TLEH, TAKO ZELO GLOBOKO PREZIRAM CELOTNO VESOLJE IN VSE V NJEM, JUHUHU!
OH, DA! JAZ TUDI, OH, DA!


Joker
THE WONDERFUL 101 ™

ZLOČINCI IMAJO NOVEGA SOVRAŽNIKA.

ROBOCOP

MGM

COLUMBIA PICTURES

SONY

Joker